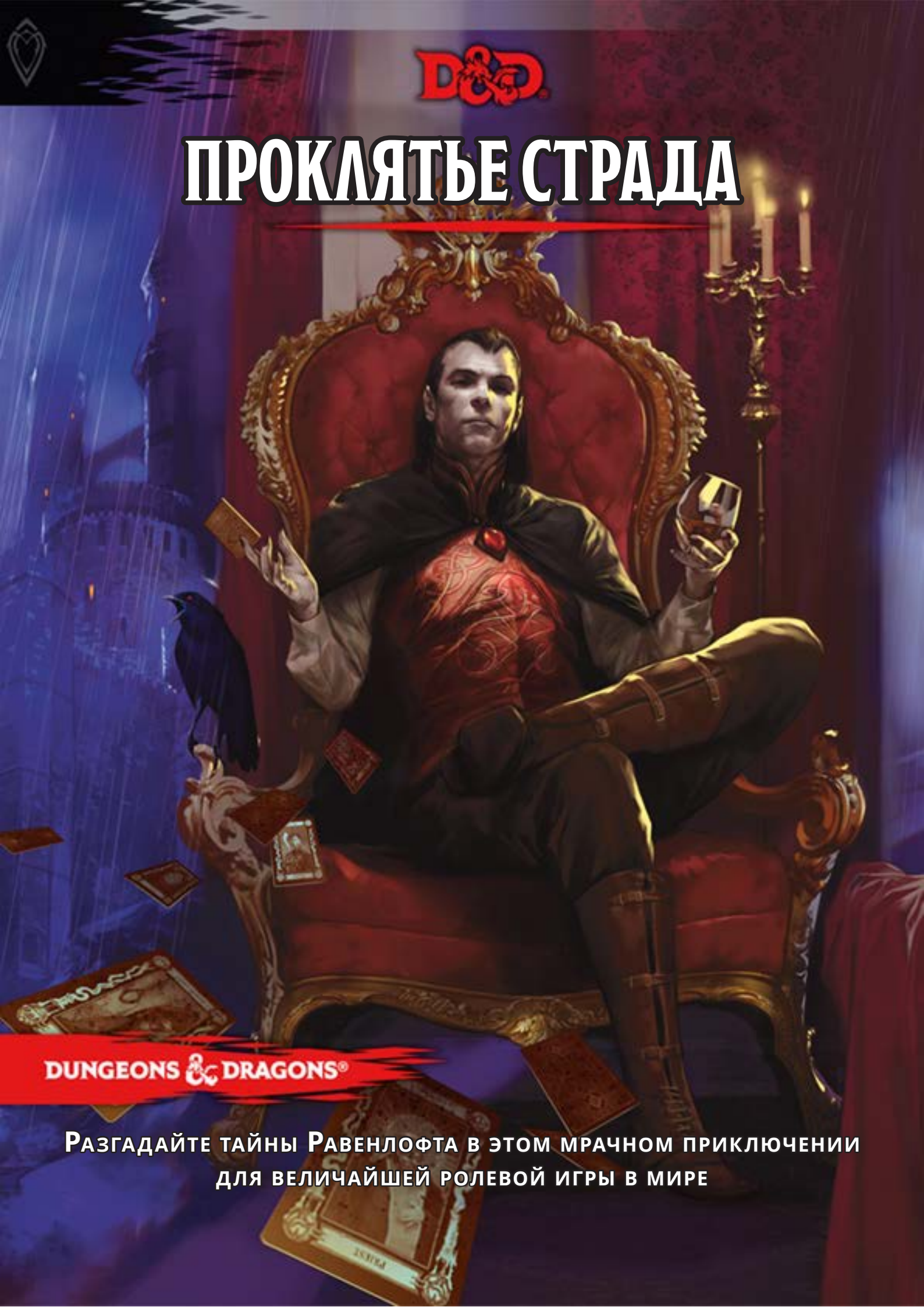

D&D
ПРОКЛЯТЬЕ СТРАДА
DUNGEONS & DRAGONS®
Разгадайте тайны Равенлофта в этом мрачном приключении
для величайшей ролевой игры в мире

Группа перевода

Это не просто хорошее приключение, но и, во многом, особенное. На момент его выпуска, среди всех модулей пятой редакции, сообщество проявило к нему наибольшую заинтересованность. В переводе поучаствовало множество людей, в том числе с гостевого аккаунта DUNGEON_GUEST, который перевел 1/6 всей книги. Особенная благодарность посвящается korfax'у, который потрудился более чем над половиной книги. Мы надеемся, что ваши приключения в Баровии будут наполнены страхом и весельем.

Как вы знаете, Баровия - всего лишь один из Доменов ужаса в сеттинге Равенлофт, каждый со своим лордом. Не обходите вниманием и другие, наполненные колоритом Древнего Египта, вуду, пиратов, славянских заснеженных краев, Франкенштейна и так далее.

На страницах этой книги, как и во многих предыдущих работах, вы можете встретить вот такие врезки.

Нам кажется, что эта информация будет полезна для вас, либо облегчит вашу работу в качестве Мастера, предоставляя информацию из книг правили или других приключений.

Мы будем благодарны за помощь с этим другими переводами. Как можно помочь, вы можете узнать в группе: https://vk.com/dungeons_ru

Переводчики: korfax, DUNGEONS_GUEST, Lola_Step, Kitar, Depressa, stallion971, Kestel, duntik, Basilisk, r0ot35, stivie, Gotham_Rat, Gumeg
Редактор перевода: stallion971
Изображения: palant
Photoshop: r0ot35
Вёрстка: r0ot35

Версия: 1.00

ПРОКЛЯТЬЕ СТРАДА

Участники проекта

Ведущий дизайнер: Кристофер Перкинс
Творческие консультанты: Трейси и Лаура Хикман
Дизайнеры: Адам Ли, Ричард Уиттерс, Джереми Кроуфорд
Главный редактор: Джереми Кроуфорд
Редактор: Ким Мохан
Ассистент редактора: Скотт Фитцджеральд Грей
Ведущие дизайнеры D&D: Майк Мирлс, Джереми Кроуфорд

Арт-директор: Кейт Ирвин
Дополнительный арт-директоры: Шаюна Нарцисо, Ричард Виттерс
Графическое оформление: Эмми Тандзи
Рисунок обложки: Бен Оливер
Художники-иллюстраторы: Дэйв Алсоп, Франсуа Борегард, Марк Бем, Эрик Белизл, Золтан Борос, Джедд Шеври, Дааркен, Лейк Гурвиц, Чак Лукач, Говард Лион, Бен Оливер, Адам Пакетт, Роб Рей, Крис Симан, Ричард Уиттерс, Киран Яннер
Картографы: Франсуа Борегард, Майк Шлей, Бен Уоттен

Управление проектом: Нейл Шинкле, Хизер Флеминг
Инженер продукта: Киндра Коллвей
Техническое оформление: Свен Болен, Кармен Чунг, Кевин Йи
Связи с общественностью: Джефферсон Данлэп

Другие члены команды D&D: Грег Билсленд, Крис Дюпюи, Дэвид Гершман, Джон Фейл, Тревор Кидд, Кристофер Линдсей, Шелли Маццанобль, Бен Петрисор, Хилари Росс, Лиз Шух, Мэтт Сернетт, Натан Стюарт, Грег Тито

Предупреждение: Wizards of the Coast не несут ответственность за побочные эффекты захода в ужасающий мир Равенлофт, включающие ликантропию, вампиризм, страх перед мертвыми или живыми, неспособность заснуть без включенного света и без святого мстителя +5 под подушкой, или тревожное подозрение, что Страд слишком умен, чтобы так просто быть поверженным, и что все это лишь часть великого плана по приумножению своей власти за пределами Баровии. Неужели вы думаете, что сможете сбежать без его позволения?

Эта книга основана на 32-страничном приключении «*Ravenloft*» для D&D, изданном в 1983 компанией TSR, Inc. Вот участники проекта от той книги:

Дизайнеры: Трейси и Лаура Хикман
Редактор: Кертис Смит
Графическое оформление: Дебра Стаббе
Иллюстратор: Клайд Колдуэлл
Картограф: Дэвид С. Сазерленд

Следующие книги D&D также предоставили материал и вдохновение:

Корделл, Брюс Р. и Джеймс Уайат. *Экспедиция в замок Равенлофт*. 2006.
Элрод, П.Н. I, *Страд: Воспоминания вампира*. 1993.
Хикман, Трейси и Лаура. *Рахасия*. 1984.
Несмит, Брюс и Андре Хадейду. *Царство террора*. 1990.
Позас, Клаудио. «Ярмарка Баровии». *Подземелье 207*. 2012.
TSR, Inc. *Сборник охотника на монстров Ван Рихтена, Том первый*. 1999.
———. *Сборник охотника на монстров Ван Рихтена, Том третий*. 2000.

Плейтестеры: Роберт Аланис,* Мал А'нмен,* Глен Аусс, Джерри Берендт, Тедди Бенсон, Энтони Кароселли, Кристофер Д'Андреа,* Джейсон Франселла, Джефф Гальпер, Элисса Грант, Стив Хейтке, Мэри Херши, Стерлинг Херши, Джастин Хикс , Шон Хорнер, Дональд Джейкобс, Джеймс Крот, Ян Лахарит, Джонатан Лонгстафф, Майкл Леклер, Рэй Лиллард, Эрик Лопес, Джеймс, Мэтт Маранда, Крис МакДэниел, Рэнди Меркель, Лу Мичелли, Майк Михалас, Даниэль Нортон,* Лукас Пирс, Клаудио Позас,* Джон Праудфут,* Роб Квилен II, Карл Реш,* Джейсон Райли, Сара Райли, Артур Севераанс,* Сэм Шерри,* Зак Сиелафф, Дэвид «Дуб» Старк,* Джейсон Тири, Стив Тауншенд,* Кайл Тернер,* Уилл Вон, Питер Янгс

**Эти плейтестеры оставили отзыв для сообщества.*

НА ОБЛОЖКЕ
Хозяин замка Равенлофт проводит званый ужин, и вы на нем желанный гость. Бэн Оливер проливает свет на историю о вампире Страде фон Заровиче, чьё темное прошлое – притча во языцех, зло которого не знает границ.

620B6517000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6598-4
Впервые отпечатано: Март 2016
9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, Равенлофт, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

Green Ronin Publishing и логотип Green Ronin Publishing – торговый знак Green Ronin Publishing.

Напечатано в США, ©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH.
Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

This document is for non commercial use only!

Содержание

Предисловие 4

Введение 5
Проведение приключения 5
Краткое содержание сюжета 5
Метки ужаса 7

Глава 1: В Туманы 9
Страд фон Зарович 9
Предсказания Равенлофта 11
Зацепки приключения 17

Глава 2: Земли Баровии 22
Расположение долины 22
Изменения в магии 23
Жители Баровии 23
Вистани 26
Случайные столкновения 28
Области Баровии 33

Глава 3: Деревня Баровия 41
Прибытие в деревню 41
Области деревни 43
Особые события 48

Глава 4: Замок Равенлофт 49
Случайные столкновения 49
Стены Равенлофта 52
Главный этаж 54
Двор Графа 60
Комнаты скорби 63
Шпили Равенлофта 68
Кладовые дурных предзнаменований 72
Подземелья и катакомбы 77

Глава 5: Город Валлаки 91
Приближаясь к городу 91
Области Валлаки 93
Особые события 118

Глава 6: Старая Костедробилка 121
Приближаясь к мельнице 122
Области мельницы 122
Мегалиты 124

Глава 7: Аргинвостхольт 125
Орден серебряного дракона 125
Приближение к особняку 126
Области Аргинвостхольта 126
Специальные события 137

Глава 8: Деревня Крезк 138
Области Крезка 138
Области Аббатства 141
Особые события 149

Глава 9: Перевал Тсоленка 151
Области Перевала 151
Особые события 153

Глава 10: Руины Береза 155
Приближаясь к руинам 155
Области Береза 156
Особые события 160

Глава 11: Башня Ван Рихтена 161
Приближаясь к башне 161
Области башни 162
Особые события 165

Глава 12: Винный Волшебник 167
Приближаясь к винодельне 168
Приближаясь к винодельне 168
Области винодельни 168
Особые события 173

Глава 13: Янтарный храм 175
Области Храма 175
Особые события 190

Глава 14: Холм Былого 191
Области холма 191
Особые события 194

Глава 15: Логово Оборотней 196
Приближаясь к логову 196
Области логова 198
Особые события 200

Эпилог 203
Торжество Страда 203
Гибель Страда 203

Приложение A: Опции персонажей 205
Предыстории персонажей 205
Готические Безделушки 206

Приложение B: Дом смерти 207
История 207
Роза и Шип 207
Описание дома 208
Концовки 216

Приложение C: Сокровища 217
Том Страда 217
Волшебные предметы 217

Приложение D: Монстры и НИП 221
Аббат 221
Айзек Стражни 221
Баба Лысага 222
Баровийская ведьма 224
Верворон 224
Владимир Хорнгаард 225
Древесная зараза 225
Зомби Страда 226
Казимир Великов 227
Мадам Ева 227
Оживленные объекты 227
Пидлуик II 229
Полукровки 231
Призрачный воин 232
Рахадин 232
Риктавио 233
Страд фон Зарович 235
Эсмеральда Д'Авенир 237

Приложение E: Колода Тарокка 239

Приложение F: Раздатки игрокам 247
Письмо Коляна Индировича (Версия 1) 247
Приглашение Страда 247
Из Тома Страда 248
Дневник Рудольфа ван Рихтена 250
Письмо Коляна Индировича (Версия 2) 252
Дневник Аргинвоста 252

Предисловие: Возвращение в Равенлофт

Мы повернули за угол, и там был вампир.

Я застонал и закатил глаза.

1978 год, я играю в одно из моих первых приключений в подземельях. Оно велось моим еще со школьной доски другом Джоном Скоттом Клеггом и было типично для тех приключений, в которые тогда играл народ. Суть заключалась в исследовании всяких комнат, соединенных подземными коридорами, истреблении монстров, с которыми мы сталкивались, поисках сокровищ и приобретении очков опыта.

И вот, мы оказались лицом к лицу со случайным столкновением номер тридцать четыре: вампиром. Не в смысле Вампир с большой буквы, а простой многохитовый, с таким-то таким-то Классом Доспеха посредственный вампирчик. Всего-лишь еще один монстр в подземелье.

Я помню, как подумал: «Что ты здесь забыл?». Это существо казалось совершенно неуместным среди кобольдов, орков и желатиновых кубов, с которыми мы виделись прежде. Это было существо, заслуживающее своего собственного сеттинга и являлось гораздо большим, чем просто бродячим монстром. Когда я вернулся с этой игры, то поделился всеми этими мыслями с Лорой.

Именно тогда появился Страд фон Заровичь.

По нашему замыслу, Страд не должен был стать второстепенным персонажем – для него требовался собственный сеттинг, собственная трагическая история. Лора и я пустились в изучение мифологии и фольклора, касающихся вампиров. Мы начали с расплывчатого, черно-белого изображения Бела Лугоши в 1931 г., но нашли гораздо больше.

Первый «современный» литературный образ вампира был написан Джоном Уильямом Полидори, основанном на фрагменте рассказа Лорда Байрона. Это случилось в поместье Диодати – арендованном доме около озера Женева, что в Швейцарии – там то Байрон и Полидори и познакомились с Мэри Уолстонкрафт и её супругом Перси Шелли. Однажды июньской ночью, Байрон предложил обоим супругам написать историю о призраках. Впоследствии, усилиями Мэри и Шелли появится Франкенштейн. Небольшой рассказ «Вампир», изданный в 1819 году, стал результатом работы Полидори. Он был личным доктором Байрона, и таким образом, первый из так называемых «романтический вампиров» был написан рукой Полидори по образу Байрона.

Байрон, ровно как и вымышленные вампиры, появившиеся под вдохновением от него (от Лорда Рутвена Полидори и до предпоследней работы Брэма Стокера), был беспринципным хищником, злодеем, покрытым романтической завесой. Он был очаровательным и соблазнительным монстром, но, так или иначе, монстром. Романтический вампир первых лет жанра был не просто тираном для своей супруги – он был ее убийцей, воплощением зла в худшем проявлении своих ненормальных влечений.

Для меня и Лоры это были те самые элементы, что действительно определили образ Страда фон Заровича как эгоистичного зверя, всегда скрывающегося за личиной трагичной романтики, иллюзией искупления, являющейся всего лишь уловкой для своей жертвы.

Сначала мы хотели назвать это приключение «Вампир» – оно было одним из множества приключений, собранных под названием «Nightventure», которых мы с Лорой публиковали в 1978 году. Замок, фигурирующий в модуле, получил название Равенлофт, и каждый год на Хэллоуин наши друзья интересовались, поиграем ли мы снова в «то приключение в Равенлофте»... и тогда мы поняли, что такое название подходит больше. Переименовали мы его еще и потому, что в 1982 году меня взяли в TSR, Inc. для написания приключений для Dungeons & Dragons. Спустя некоторое время приключение I6 Ravenloft вышло в свет.

С тех пор поклонники Ravenloft'а видели в Баровии (стране, которая, по абсолютному совпадению, представлена в фильме Боба Хоупа 1947 года «Where There's Life») много разных творческих перспектив. Оно по-прежнему остается одним из самых популярных приключений Dungeons & Dragons всех времен. Во многих его перерождениях, каждый дизайнер старался привнести нечто новое в древнюю легенду о Страде, и мы им всем благодарны.

Однако с течением лет представление о вампирах отошло от своих корней. Вампиры, коих мы столь часто видим сегодня, представляют собой полную противоположность изначальному архетипу: повсюду ложь о том, что можно вступить в романтические отношения с ужасным монстром, якобы если его любить достаточно сильно, то он обязательно изменится.

Когда мы с Лорой получили звонок от Кристофера Перкинса с предложением вернуться к Равенлофту, мы решили попытаться вернуть образ вампира к его изначальным корням. Талантливые ребята из Wizards of the Coast не просто с радостью приняли наши намерения, но и пообщались с нами на этот счет, что дало нам новый взгляд на кошмар, происходящий за вратами Баровии.

Теперь мы снова приглашаем вас пройти через Свалишский Лес в качестве наших гостей. Если вы осмелитесь, конечно же. Потому что ваш роман в этом месте рискует закончиться трагично... а тем временем, истинный монстр улыбается, наблюдая за тем, как вы приближаетесь.

Трейси Хикман.
Май 2015

Введение

Под бушующими грозовыми облаками стоит одинокая фигура, позади нее высятся древние крепостные стены Замка Равенлофт. Вампир Граф Страд фон Зарович с отвесной скалы озирает деревню внизу. Сильный ледяной ветер вихрем закручивает увядшие листья вокруг него, вздымая его плащ во тьме.

Разряд молнии разрывает облака над головой, бледной вспышкой озаряя фигуру. Страд поворачивается к небу, являя свету костлявое лицо и руки. Его вид могущественен и безумен одновременно. Лицо графа, когда-то красивое, омрачено печалью, гораздо более темной, чем сама ночь.

Раскаты грома сотрясают шпили замка. Воющий ветер усиливается, как только Страд обращает свой взгляд обратно на деревню. Далеко внизу, но уже в пределах видимости, группа путешественников только что вошла во владения графа. Лицо Страда искривляется в улыбке, ведь его коварный замысел претворяется в жизнь. Граф знал, что они придут, и знал почему – все согласно его плану. Он, хозяин Равенлофта, позаботиться о них.

Еще одна молния прорезала темноту, её раскат эхом прогудел средь башен замка. Но Страд исчез. Только вой ветра, или, быть может, одинокого волка остался в ночной тишине. Хозяин замка Равенлофт проводит званый ужин. И вы на нём желанный гость.

Проведение приключения

Проклятье Страда – это готическая история в жанре ужасов, представленная как ролевая приключенческая игра для группы от 4-х до 6-ти искателей приключений 1-10 уровней в системе DUNGEONS & DRAGONS. Сбалансированный подбор классов будет полезен, поскольку герои столкнутся с самыми различными испытаниями и у каждого класса персонажа определенно будет свой звездный час.

Переложение классики

Это приключение – пересказ оригинального приключения Ravenloft, опубликованного в 1983 году компанией TSR Inc. За прошедшие годы оригинал заслужил репутацию одного из величайших приключений Dungeons & Dragons, в дальнейшем вдохновив на создание кампании с таким же названием в 1990 году: Ravenloft, home of the Domains of Dread. Модуль I6: Ravenloft, написанный Трэйси и Лорой Хикман, прощупал новую почву, представив D&D приключение, в центре которого был сюжет, привязанный к определенной местности, с центральной фигурой в виде хитрого и ужасного злодея. Замок Равенлофт, с его потрясающими трехмерными картами и по сей день остается одним из самых знаковых и запоминающихся подземелий D&D.

Эта книга включает в себя оригинальное приключение, а также расширенный материал, разработанный с участием Трэйси и Лоры Хикман как консультантов. Он расширяет наши знания о землях вокруг Замка Равенлофт и проливает новый свет на темное прошлое хозяина замка. Земли Баровии находятся в одном из забытых миров мультивселенной D&D, и это приключение позволяет мельком заглянуть в этот мир. В то время, когда проклятая Баровия была оторвана от ее родного мира Темными Силами и отгорожена туманом как один из Доменов Ужаса в Царстве Теней.

Эта книга предназначена только для вас – Мастера Подземелий. Мы рекомендуем вам прочитать всё приключение, прежде чем начать вести его. Предполагается, что у вас есть *Книга игрока, Руководство Мастера* и *Бестиарий* для 5-ой редакции.

В *Бестиарии* содержатся характеристики для большинства монстров и неигровых персонажей (НИП) которых можно встретить в этом приключении. Описание и характеристики для новых монстров и НИПов указаны в приложении D. Когда имя существа написано **жирным шрифтом**, то это будет сигнализировать о том, что характеристики присутствуют в Бестиарии. В другом случае, если характеристики находятся в приложении D, то это будет указанно в приключении.

Заклинания и немагическая экипировка, упоминаемые в приключении, описаны в *Книге игрока.* Магические предметы описаны в *Руководстве Мастера*, кроме тех случаев, когда текст приключения ссылается на предмет из приложения C.

> Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для чтения в слух или перефразирования для игроков, например когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия. Если персонажи что-либо читают в темном помещении или в ночное время суток, то предполагается, что они используют факел или другой источник света для чтения.

Краткое содержание сюжета

Авантюристы из далеких земель оказываются в Баровии, загадочном и таинственном царстве, окруженном смертоносным туманом, где правит Страд Фон Зарович – вампир и волшебник. Используя колоду карт тарокка, авантюристам предсказывает будущее гадалка по имени Мадам Ева. Она ставит их на темный путь, на протяжении которого они побывают во всех уголках Баровии, а кульминацией всей истории будет охота на вампиров в замке Равенлофт.

Народ мадам Евы называют Вистани. Они путешествуют в крытых вагонах из мира в мир, завлекая незнакомцев в домен Страда.

Баровия – земля призраков, вервольфов и других падших существ. Глушь скрывает много секретов, включая забытые руины и поля сражений, которые могут рассказать историю жизни Страда как завоевателя. Искатели приключений, исследующие глушь, найдут остатки древних врагов Страда, не все из них мертвы как можно было бы ожидать.

Жителям Баровии никогда не покинуть этот суровый край. Город Валлаки готов к бою против прихвостней Страда, однако это далеко от убежища, являющегося главной целью. Деревня Креск находится не так далеко от границы владений Страда, ее аббатство находится в лапах порочных, обманутых существ.

Из всех владений Страда, безусловно, наиболее угнетенной была деревня Баровия. Многие магазины позакрывались и местные жители находятся в отчаянии. Как известно, Страд вожделеет приемную дочь Бургомистра – Ирену Коляну. Жители деревни избегают её, чтобы не навлечь на себя гнев вампира. Мало кто знает, но Ирена сверхъестественным образом имеет сходства с Татьяной, мертвой возлюбленной Страда.

Деревня Баровия находится в тени замка Равенлофт, дома и крепости Страда. Замок стоит на вершине шпиля скалы, непобедимого и бдительного. Каждую ночь тысячи летучих мышей вылетают, чтобы покормиться. Говорят, что иногда Страд вылетает вместе с ними. Баровия никогда не будет в безопасности, пока зло в замке не будет уничтожено.

Вскоре Страд узнает об авантюристах, он и его шпионы начинают очень внимательно наблюдать за незваными гостями. Когда настанет время, Страд пригласит всех в свой замок Равенлофт. Так он будет стараться обратить каждого друг против друга, мучить и убивать. Так же, как он поступил с предыдущими гостями. Некоторые из них превратились в нежить, а некоторые уже никогда не проснутся.

Самая большая надежда авантюристов на победу над Страдом заключается в том, чтобы узнать все его секреты. Ведь он совсем не обычный вампир. Благодаря Мадам Еве и ее картам, персонажи должны будут обыскать все владения, чтобы найти магические артефакты, которые смогут ослабить и помочь в убийстве противника. В тоже время героям придется постараться остаться в живых.

Несмотря на то, что авантюристы могут сбежать при убийстве Страда, он сам не может быть уничтожен. Баровия – его тюрьма, не позволит даже смерти освободить его от проклятья.

Приключение будет окончено, когда со Страдом фон Заровичем будет покончено или же персонажи потерпят поражение. Ваша задача, как можно дольше водить Страда за нос, используя все уловки и ресурсы, которые находятся в его распоряжении.

Структура приключения

Большинство действий группы обусловлены столкновением между решениями группы и устремлениями Страда, и группа и вампир пойманы в паутину нитей судьбы, которая представлена специальными гаданиями, описанными в главе 1, «В Туманы». Прежде чем проводить приключение, вам необходимо провести гадание, чтобы определить местонахождение некоторых ключевых для истории предметов и одно из мест, где можно встретить Страда.

Глава 1 описывает в себе цели Страда, а также приманки, чтобы привлечь игроков в проклятое царство Баровии. Если персонажи 1-го уровня, тогда прошлое персонажей доступно в приложении A. Также, подумайте о том, чтобы начать историю с мини-приключения «Дом смерти» в приложении B.

Глава 2 «Земли Баровии» включает в себя описание царства, а также специальные правила поведения для жителей и таинственных Вистани. Главы 3-15 включают в себя подробное описание областей, которые соответствуют отметкам на карте Баровии в главе 2.

Эпилог предлагает вам пути завершения приключения. В Приложении C подробно описаны специальные предметы – магические и нет – используемые в приключении, а в приложении D представлены блоки характеристик для Страда и различных НИП и монстров, которых можно встретить в Баровии. В приложении E показаны карты тарокка [tarokka], которые Вистани [Vistani] используют для предсказаний, а приложение F содержит раздаточные материалы для игроков.

Уровни персонажей

Приключение предназначено для персонажей 1-10 уровней и включает в себя угрозы для этих уровней и за его пределами. Страд может быть смертельным вызовом на этих уровнях. Предполагается, что персонажи будут получать уровни в приключении, а также приобретать союзников и мощные магические предметы, которые помогут склонить чашу весов в их пользу. Персонажи, которые следуют прямо в замок Равенлофт без увеличения их мощности, скорее всего, погибнут.

Вы можете быть вознаграждены очками опыта за поражение врагов, использовать награды вехами или и то и другое. Учитывая тот факт, что большая часть приключений включает в себя социальные взаимодействия и исследования, а не сражения, ваша работа, вероятно, будет легче, если вы воспользуетесь вехами. На соответствующем этапе вехи включают следующее:

Поиск артефактов. Персонажи получают уровень, когда они находят *Том Страда [Tome of Strahd], Солнечный Меч [Sunsword] или Святой Символ Равенкинд [Holy Symbol of Ravenkind]*

Победа над Злодеями. Персонажи получают уровень, когда они побеждают приведенного противника(ов) в области, как например карг [hags] в Старой Костяной Дробилке [Old Bonegrinder] (глава 6).

Выполняя цели истории. Персонажи получают уровень, когда они выполняют нечто значительное, как например зажигают маяк Аргинвостхольта [Argynvostholt] (глава 7), прерывают ритуал друидов на Холме Былого [Yester Hill] (глава 14) или заключают союз с Эсмеральдой Д'Авенир [Ezmerelda d'Avenir] (приложение D).

В приложении B, «Дом смерти», используются награды за вехи.

Будьте готовы к тому, что приключение подразумевает открытый мир – это одно из отличительных признаков оригинального Равенлофта. Карта, представленная в главе 1, и выбор авантюристов могут вести их по всей территории, и группа может запросто попасть в слишком опасную для нее область. Если вы хотите направлять их по местам, соответствующим их уровню, сверьтесь с таблицей «Области по уровням», но будьте осторожны: не подорвите ощущение того, что выбор персонажей имеет значение. Иногда авантюристам нужно бежать и прятаться, когда они встречаются с опасностями, с которыми не в силах справиться.

Если у искателей приключений не достает чувства страха или опасности, попробуйте воспользоваться советами из раздела «Метки ужаса», чтобы усилить напряжение. Если боевое столкновение кажется слишком легким, вы можете (а) закончить как можно быстрее или (б) увеличить угрозу- повысив жизни противника до максимума его предела, добавить монстров/ловушек или сразу все вместе.

Области по уровням

Средний уровень	Область	Глава
1-3	Деревня Баровия	3
4	Город Валлаки	5
4	Старая Костедробилка	6
5	Деревня Крезк	8
5	Винодельня «Винный Волшебник»	12
6	Башня Ван Рихтена	11
6	Холм Былого	14
7	Аргинвостхольт	7
7	Логово вервольфов	15
8	Перевал Тсоленка	9
8	Руины Береза	10
9	Замок Равенлофт	4
9	Янтарный храм	13

Метки ужаса

Порыв ветра встречает авантюристов, когда они поднимаются по ступенькам в замке Равенлофта, в нем можно почуять неприятный запах, какого-то ужасного монстра. Поднимаясь все выше, они начинают слышать биение сердца в темноте. Не человеческого сердца, а чего-то чудовищного и ужасного. Такова природа готического ужаса – Страх, порожденный ожиданием и осознанием, что вся истина раскроется уже совсем скоро.

Следующие советы помогут вам сделать это приключение приятным для вас и ваших игроков.

Неизвестность

Ужас рождается из страха перед неизвестным. Наш страх усиливается, когда тьма поглощает нас, и мы не можем видеть, или когда истина находится за запертой дверью, покрыта пеленой или похоронена в мягкой земле. Это не монстр, а его тень, которая порождает ужас. Чем больше мы знаем о монстре, тем меньше мы его боимся, поэтому трюк заключается в том, чтобы держать его в тени как можно дольше. Вот два трюка, чтобы усилить страх перед неизвестным:

- Когда кажется, как будто герои все держат под контролем, внезапный порыв ветра может задуть факелы, погрузив их во тьму.
- Прежде чем появится монстр, в подходящий момент опишите запах, жуткий звук или странную тень, которую отбрасывает монстр.

Предзнаменования

Предзнаменования – это поиск подсказок к ужасной истине, которая пока не раскрывается. Рассмотрим следующие примеры:

- Прежде чем игроки столкнутся с монстром, намекните на присутствие монстра некоторыми подсказками, такими как: следы когтей, обглоданные кости и пятна крови.
- Всякий раз, когда игроки долго отдыхают, дайте одному персонажу пророческий сон, в котором он или она мельком видит что-то интересное, что можно найти или встретить.

Возраст

Баровия – мрачное отражение своего хозяина. Почти все здесь старое и таинственное. Всюду, куда идут авантюристы, им следует напоминать о гибели, упадке и их собственной смертности. Вот несколько способов укрепить эти распространенные темы

- Потратьте время, чтобы описать гниющие бревна зданий, выцветшую и рваную одежду баровийского крестьянина, поблекшие и истрепавшиеся страницы старых книг и ржавчину на железных заборах и воротах.
- Персонаж, смотрящий в зеркало, бассейн или другую отражающую поверхность, смог бы увидеть более старую, дряхлую версию самого себя.

Свет

История, рассказанная полностью в темных тонах, быстро становится утомительной. Нужно показывать случайные лучики света для контраста и создавать чувство надежды. Монстры и другие ужасы должны быть совмещены с добрыми и привлекательными существами, давая персонажам все больше причин противостоять темноте. Вот несколько способов добавить проблески света в этот трагический рассказ:

- В такой мрачной стране, как Баровия, постарайтесь найти время, чтобы описать случайную сцену красоты, например такую как красивый цветок, растущий на могиле.
- Убедитесь, что герои наладили контакт с честными, дружелюбными и полезными НИПами, такими как Мартиковы в Валлаки или Крезковы в Крезке

Персонификация

Приписывание человеческих характеристик неодушевленным вещам – это один из способов превратить нечто обыкновенное во что-то пугающее. Стонущий дом, плачущий ветер, хваткая грязь и проседающий сундук – это не просто мирские вещи, это персонажи в вашей истории, ставшие еще более жуткими благодаря их человекоподобным чертам. Факелы нервно трещат, ржавые петли нарушают тишину своими внезапными мучительными криками, а нити паутины безмолвно напоминают о нашей скорой гибели. Вот еще примеры:

- Представьте темноту, как тихую толпу, которая следует за героями и следит за ними, пока они спят.
- Представьте деревья, как возвышающихся гигантов, которые стоят без дела, но все равно наблюдают за тем, как персонажи сталкиваются одни с опасностями в лесу Свалич.

Детали

В страшной истории не говорят, где может скрываться опасность. Каменная горгулья может быть притаившимся монстром или просто дьявольской скульптурой. Зеркало, висящее на стене, может парализовать любого, кто смотрит в него, или в нем может быть ничего необычного. В страшной истории, уделяя время подробному описанию объекта, вы обращаете на него внимание игроков, делаете его подозрительным и отвлечь им от реальной опасности. Вот несколько трюков, которые вы можете использовать:

- В данной заданной области, выберите один объект или свойство для того, чтобы описать более детально. Это не должно сильно влиять на сюжет.
- Позвольте персонажу, который имеет наивысшую пассивную Мудрость (Восприятие) – Видеть, слышать или ощущать то, что никто другой не может заметить.

Юмор

Нет более странных партнеров чем ужас и юмор. Напряженность не может поддерживаться постоянно, поэтому юмор дает отсрочку, давая ужасу шанс подкрасться к нам позже и застать нас врасплох. В то время как забавные ситуации будут происходить естественным образом в ходе приключения, вот несколько советов по внедрению юмора при необходимости:

- Позвольте НИПам (даже злым) рассказывать анекдоты, говорить смешным голосом или вести себя по-идиотски. Даже больной юмор лучше, чем ничего.
- Когда у героя, злодея или другого персонажа выпадает 1 при броске атаки, проверке способности или спасброске, описывайте забавную неудачу, которая возникает в результате неудачного броска. Например, персонаж, может случайно задеть фонарь и поджечь шторы, когда он будет пытаться перемещаться незаметно.

Глава 1: В туманы

НЕОБЫЧНЫЕ ТУМАНЫ ОКРУЖАЮТ Баровию и удерживают её обитателей там. Эта глава предоставит вам информацию, которая необходима для того, чтобы подготовиться к путешествию персонажей в эти туманы. Эта глава в первую очередь приводит историю и цели Графа Страда фон Заровича [Count Strahd von Zarovich], чтобы вы были подготовлены к тому, что ждёт персонажей. В разделе «Предсказания Равенлофта» проводится обзор гаданий на картах тарокка, которые помогут подготовить декорации для действий группы. Завершают главу зацепки приключения, которые вы можете использовать, чтобы втянуть персонажей в ужасы Баровии.

Страд фон Зарович

В приложении D представлены характеристики Страда фон Заровича – вампира и волшебника. Не смотря на то, что его можно встретить практически в любом месте в пределах его домена, в этом приключении он встречается в зависимости от выпавших карт, указанных далее в этой главе, за исключением тех случаев, когда он оказывается загнанным в свою гробницу, что в катакомбах Замка Равенлофт.

История вампира

При жизни Страд фон Зарович был графом, принцем, воином и завоевателем. После смерти своего отца, Короля Барова, Страд вел затяжную кровавую войну против династических врагов. Во главе своей армии, он загнал последних из них в горную долину, где и истребил всех врагов до последнего. Страд назвал эту долину Баровией в честь покойного отца и был настолько заворожен ее красотой и живописностью, что решил в ней поселиться.

Королева Равеновия оплакивала смерть Барова и побаивалась Страда. Годы войны изменили его, сделав его высокомерным и холодным. Своего младшего сына, Сергея, королева удерживала подальше от полей сражений. Страд завидовал тому, что любовь и внимание матери доставались младшему брату и предпочитал находиться в Баровии, вдали от родины и семейного круга. Мирные времена лишили Страда душевного покоя, он считал, что лучшие годы его жизни проходят впустую и тогда, не желая повторить путь отца в могилу, он обратился к магии и заключил договор с Темными Силами Царства Теней [Shadowfell] в обмен на обещание бессмертия.

Страд прочесывал свои владения в поисках волшебников и ремесленников, доставлял их в долину Баровию и приказывал им возводить замок, который мог бы соперничать с величественными и великолепными крепостями его наследных земель. Результатом этих стараний стал замок, получивший название Равенлофт – названный в честь матери Страда, подчеркнувшего таким образом его любовь к ней. После того, как строительство замка было закончено, Страд предложил матери и брату воссоединить семью и перебраться к нему в Баровию. Сергей в конце концов добрался в Баровию, но Равения не пережила путешествия в резиденцию, названную в ее честь и безутешный в своем горе Страд был вынужден похоронить тело матери в крипте глубоко под замком.

Вскоре Страд обратил свое внимание на Татьяну, юную жительницу Баровии, происходящую из хорошей семьи и весьма прекрасную собой. Страд считал ее прекрасной невестой и не скупился на подарки и внимание, но несмотря на все усилия Страда, Татьяна полюбила более молодого и более мягкого Сергея. Гордость Страда мешала стоять ему на пути любви молодой пары, и так было вплоть до дня их свадьбы, когда, стоя перед зеркалом, Страд понял, что остался в дураках. Страд убил Сергея и испил его крови, закрепив злой договор между Страдом и Темными Силами. Он погнался за невестой Сергея в саду, в попытке принудить ее полюбить себя, но Татьяна выбросилась с балкона замка, предпочтя смерть любви Страда, а вероломные стражники замка, воспользовавшись возможностью избавить мир от Страда, засыпали стрелами своего теперь уже бывшего хозяина.

Но Страд не умер. Темные Силы почитали собственное соглашение. Небеса потемнели, когда Страд повернулся к стражникам и глаза его блеснули красным. Он стал вампиром.

После того, как Страд вырезал предательскую стражу, в грозовых облаках Страд увидел лица своих родителей, глядевших на него с осуждением. Не только фамильная династия была уничтожена Страдом, обречена была вся Баровия. Замок и долина были унесены, заперты в демиплане, со всех сторон окружены смертельным туманом. Кажется, для Страда и его людей нет спасения.

Я ДРЕВНИЙ. Я САМА ЗЕМЛЯ.
Мое происхождение потеряно в темноте прошлого. Я не жив и не мертв. Я стал нежитью навсегда.

— Том Страда

Страд является хозяином Равенлофта уже столетия к текущему моменту. С тех пор, как он стал вампиром, он несколько раз брал себе жён – ни одну он не любил так, как Татьяну, но каждая была прекрасна. Всех их он превратил в порождения вампира. Хотя он кормится на душах горемык Баровии, они не приносят ему ни насыщения, ни удовлетворения. Время от времени, незнакомцы из дальних земель попадают в его домен, чтобы сыграть с вампиром в кошки-мышки. Страд смакует такие моменты, ведь хотя эти незнакомцы и не обладают землями, которые можно захватить, но их не так просто уничтожить и потому они предоставляют прекрасное отвлечение.

Страд верит, что ключ к побегу из Баровии лежит в нахождении кого-то достойного править вместо него, но его высокомерие столь велико, что никто не кажется ему достойным для этого. В глубине своего холодного сердца он верит, что лишь Фон Заровичстоль же великий, как он или его отец, могут отвратить Тёмные Силы и освободить его.

Цели Страда

В этом приключении у Страда есть следующие цели.

Обращение Ирины Коляна

Безответная любовь Страда к Татьяне привела его к убийству собственного брата, Сергея. Некоторое время назад, Страд заметил молодую женщину Ирину Коляна в деревне Баровия и почувствовал сильное дежа вю. Ирина выглядела в точности так, как Татьяна! Страд верит, что Ирина являет собой последнюю реинкарнацию Татьяны и потому пытается заполучить её.

Злодейские ухаживания Страда уже дважды приводили его к Ирине. Оба раза он чарами проникал в её обитель – дом её приёмного отца, бургомистра Баровии – и пил её кровь. Он намеревается убить Ирину во время следующей встречи и сделать её своей женой, обратив её в порождение вампира.

В Главе 3 представлены подробности об Ирине, и где в деревне Баровия ее можно найти.

Поиск Рудольфа Ван Рихтена

Хотя Страд, как правило, сосредоточен на том, чтобы сделать Ирину Коляну своей невестой, он был несколько отвлечен известиями о том, что легендарный охотник на вампиров Рудольф Ван Рихтен прибыл в Баровию. Чтобы испугать Страда требуется, конечно, нечто большее, чем алкающий смерти старик, но тем не менее, шпионы вампира прочесывают Баровию в поисках Ван Рихтена. Страд очень хотел бы поймать старого охотника на вампиров, запереть его в подземельях замка Равенлофт и там медленно сломить его дух

Глава 5 описывает город Валлаки, где в данный момент инкогнито обитает Рихтен.

Поиск преемника или супруги

Страд ощущает появление новой крови в своём домене. Когда новоприбывшие вступают в Баровию, он переключает своё внимание с Ирины Коляна и Ван Рихтена на своих новых гостей, чтобы определить, достоин ли кто-либо из них стать его приемником или супругой. (Со временем, он всё же решает, что никто из них не достоин заменить его в качестве хозяина Баровии, но к этому выводу он не приходит немедленно.)

Страд внимательно следит за персонажами, которые столь же харизматичны и высокомерны, как и он сам. Он фокусирует свои атаки на них, чтобы увидеть, как долго они смогут выстоять. Если они будут легко сражены, он теряет к ним интерес. Если же они демонстрируют великую стойкость и непреклонность, его интерес к ним возрастает всё больше, особенно если персонаж демонстрирует необычайные знания или красоту. Такая персона может и не превзойдёт его, но этот мужчина или женщина может доставить удовольствие Страду в качестве новой собственности.

Отыгрыш Страда

Страд полагает, что его душа окончательно поглощена злом. Он не чувствует ни жалости, ни раскаяния, ни любви, ни ненависти. Он тоскует и не чувствует возмущения. Он полагает, и всегда полагал, что он сам является хозяином своей судьбы.

Когда он был ещё жив, Страд мог признать, что давая волю своим эмоциям, он иногда становился лучше. Теперь де, будучи вампиром, он больше монстр, чем человек, у которого сталисьлишь тени тех эмоций. Он выше переживаний смертных. Единственное, что его преследует, это смерть Татьяны, он его видение прошлого лишено романтичности или сожаления. В его сознании, её смерть нельзя было предотвратить, а сделанного не воротишь.

При жизни, Страд жил, чтобы завоёвывать. В не-смерти, он всё ещё покоряет – не королевства, но людей, сводя добрые души на путь зла и уничтожая тех, кто не сдался. Персонажи, которые попытаются обратиться к человеческой части Страда будут ужасно разочарованны, потому как в нём осталось очень мало человеческого. Если они спросят Страда, почему он охотится за Ириной Коляна, он скажет, что её тело – это сосуд для души Татьяны, а душа Татьяны принадлежит ему.

Страд может быть соблазнительным и обходительным если сам того захочет, особенно если его собеседник умен или привлекателен. Красивые или умные мужчины и женщины развлекают Страда на некоторое время – игрушки, над которыми он властвует и может выбросить по прихоти.

Если он почует отсутствие сплочённости в группе приключенцев, он использует эту слабость и постарается вбить клин между персонажами, обещая помочь одному, при условии, что другой будет пущен в расход. Если Страд почувствует злого персонажа, он поощряет эту его склонность, обещая обратить его в полностью самостоятельного вампира после того, как он поможет Страду уничтожить остальную группу. В итоге, Страд не собирается сдерживать своё слово, обратив персонажа в порождение вампира под его контролем.

Когда нападает Страд

Страд не из тех злодеев, что будут стоять в стороне до финальной сцены. Наоборот, он отправляется туда, куда хочет в пределах его владений и замка, и (с его точки зрения) чем чаще он встречает персонажей, тем лучше. Персонажи могут и должны встречаться с ним множество раз до финальной схватки, которая скорее всего будет определена гаданием. Особенности боя с ним приведены в дополнении D.

Когда Страд хочет напугать персонажей, он наносит им визит либо под покровом ночи, либо под затянутым облаками дневным небом. Если они находятся внутри дома, он пытается чарами или обманом сделать так, чтобы персонажи пригласили его внутрь (вместе с порождением вампира, если они с ним). Страд и его приспешники никогда не нападают на Ирину.

Эти столкновения должны подвергнуть персонажей проверке, а не убить их. После нескольких раундов игры с ними, Страд и его существа отступают. Если персонажи отступают, Страд скорее всего позволит им сбежать, смакуя их страх и полагая, что сломил их.

Предсказания Равенлофта

События этого приключения – это части тёмных поворотов судьбы, которую предсказатель может различить в раскладе карт колоды тарокка. Прежде чем вы начнёте это приключение, вы должны взять несколько карт из колоды, чтобы определить следующие элементы приключения:

- Расположение Страда внутри замка Равенлофт.
- Размещение трех важных сокровищ, которые могут быть использованы против Страда – Том Страда, Святой Символ Равенкинд и Солнечный Меч.
- Личность могучего союзника в сражении со Страдом

Эта карта может пустить приключение в ином русле каждый новый раз.

В какой-то момент приключения, персонажи скорее всего встретятся с Мадам Евой, старой ясновидящей Вистани (см. главу 2, область G), которая может провести гадание для них. Персонажи могут также получить то же от Эсмеральды Д'Авенир, при условии, что у неё будет колода карт тарокка. Карты Эсмеральды спрятаны в её фургоне (глава 11, область V1).

Приложение E показывает все карты колоды тарокка и обобщает их символические значения.

Использование обычных игральных карт

Если вы хотите, вы можете использовать колоду обычных игральных карт вместо колоды карт тарокка. Для этого, выделите из неё карты старше 10 и джокеры, таким образом получив две колоды: обычную колоду (карты с цифрами) и старшую колоду (старшие карты и джокеры).

Обычная колода. Каждая масть в обычной колоде соответствует масти в колоде карт тарокка. Тузы соответствуют тарокка картам ранга «I» (прим.пер. – один, единица), а карты «10» соответствуют тарокка картам ранга «Мастер».

Червы = Глифы	Бубны = Монеты
Пики = Мечи	Трефы = Звёзды

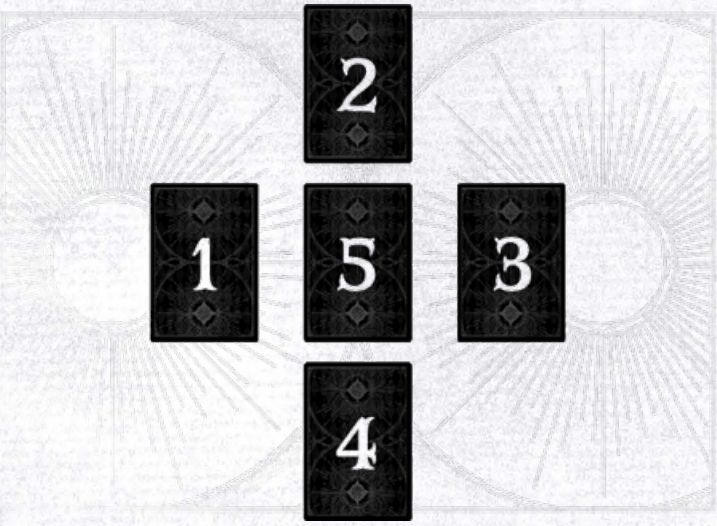
Старшая колода. Каждый валет, дама, король и джокер соответствуют карте в колоде старших тарокка.

Игральная карта	Карта Тарокка
Червовый Король	Призрак
Червовая Дама	Невинный
Червовый Валет	Марионетка
Пиковый Король	Тёмный Властелин
Пиковая Дама	Туманы
Пиковый Валет	Палач
Бубновый Король	Сломленный
Бубновая Дама	Искуситель
Бубновый Валет	Зверь
Трефовый Король	Донжон
Трефовая Дама	Ворон
Трефовый Валет	Провидец
Джокер 1	Артефакт
Джокер 2	Всадник

Гадание на картах

Когда вы проводите гадание на картах до приключения, запишите его результаты, чтобы не забыть их. Если персонажи соберутся погадать вновь в ходе приключения, проведите гадание на картах вновь, но только относительно того, что касается игроков. Замените результаты предыдущего гадания новыми.

Когда вы собираетесь приступать к гаданию, выберите из колоды 14 карт со значком короны (старшая колода) и перетасуйте их. После этого перетасуйте оставшуюся часть колоды (младшая колода). Обе колоды оставьте рубашкой вверх. Возьмите в закрытую три карты с верха младшей колоды и положите их последовательно на места 1, 2 и 3. После этого, возьмите две карты с верха старшей колоды и положите их на места 4 и 5, как это показано ниже:



Как только все пять карт будут взяты и выложены, следуйте инструкциям, приведенным ниже, для каждой карты по порядку.

1. Том Страда

Переверните карту 1 и произнесите:

> Эта карта говорит об истории. Знания древних помогут вам лучше понять своего врага.

Эта карта определяет местонахождение Тома Страда (описание приведено в приложении C). Прочтите текст для соответствующей карты из раздела «Расположение Сокровищ» ниже.

2. Святой Символ Равенкинд

Переверните карту 2 и произнесите:

> Эта карта говорит о могучей силе добра и защиты, святом символе доброй надежды.

Эта карта определяет местонахождение Святого Символа Равенкинд (описание приведено в приложении C). Прочтите текст для соответствующей карты из раздела «Расположение Сокровищ» ниже.

3. Солнечный Меч

Переверните карту 3 и произнесите:

> Эта карта мощи и силы. Она говорит о орудии возмездия – мече из солнечного света.

Эта карта определяет местонахождение Солнечного Меча (описание приведено в приложении С). Прочтите текст для соответствующей карты из раздела «Расположение Сокровищ» ниже.

4. Враги Страда

Переверните карту 4 и произнесите:

> Эта карта проливает свет на тех, кто сильно поможет вам в битве с тьмой.

Эта карта определяет, где персонажи найдут могущественного союзника. Прочтите текст для соответствующей карты из раздела «Враги Страда» далее в этой главе.

5. Страд

Переверните карту 5 и произнесите:

> Ваш враг – существо тьмы, чьи силы находятся за гранью смертных. Эта карта приведёт вас к нему.

Открытая карта определяет, где можно обнаружить Страда в любое время. Прочтите текст для соответствующей карты из раздела «Расположение Страда в Замке Равенлофт» далее в этой главе.

Расположение Сокровищ

Карты обычной колоды определяют местоположение *Тома Страда* (карта 1), *Святого Символа Равенкинд* (карта 2) и *Солнечного Меча* (карта 3).

Мечи (Пики)

1 Мечей – Мститель

Сокровище находится в драконьем доме, в руках когда-то чистых, а ныне запятнанных.

Сокровище находится у Владимира Хорнгаарда [Vladimir Horngaard] в Аргинвостхольте [Argynvostholt] (глава 7, область Q36).

2 Мечей – Паладин

Я вижу спящего принца, слугу света и брата тьмы. Сокровище покоится с ним.

Сокровище находится в гробнице Сергея (глава 4, область K85).

3 Мечей – Солдат

Отправляйтесь в горы. Взберитесь на башню, охраняемую золотыми рыцарями.

Сокровище расположено на вершине сторожевой башни Перевала Тсоленка [Tsolenka Pass] (глава 9, область T6).

4 Мечей – Наёмник

Искомое лежит с мертвецом, под горами золотых монет.

Сокровище находится в крипте Замка Равенлофт (глава 4, область K84, крипта 31).

5 Мечей – Мирмидон

Ищите волчье логово в холмах над горным озером. Сокровище принадлежит Матери Ночи.

Сокровище находится в святилище Матери Ночи в логове вервольфа (глава 15, область Z7).

6 Мечей – Берсерк

Найдите крипту Бешенного Пса. Сокровище внутри, под почерневшими костями.

Сокровище находится в крипте Генерала Кроваля «Бешенного Пса» Гризлека [General Kroval «Mad Dog» Grislek] (глава 4, область K84, крипта 38).

7 Мечей – Сокрытый

Я вижу безликого бога. Он ждёт вас в конце длинного, извилистого пути, глубоко в горах.

Сокровище внутри головы гигантской статуи в Янтарном Храме (глава 13, область X5a).

8 Мечей – Диктатор

Я вижу трон под стать королю.

Сокровище расположено в приёмном зале Замка Равенлофт (глава 4, область K25).

9 Мечей – Мучитель

Есть город, в котором не всё в порядке. Там вы найдёте дом порчи, а внутри тёмную комнату, полную застывших призраков.

Сокровище спрятано на чердаке особняка бургомистра Валлаки (глава 5, область N3s).

Мастер Мечей – Воин

Искомое лежит во чреве тьмы, в логове дьявола: том месте, куда он должен возвращаться.

Сокровище расположено в гробнице Страда (глава 4, область K86).

Звёзды (Трефы)

1 Звёзд – Превращающий

Отправляйтесь в места, где голова кружится от высоты, а сами камни – живые!

Сокровище находится на верхушке северной башни Замка Равенлофт (глава 4, область K60).

2 Звёзд – Прорицающий

Смотрите на ту, кто видит всё. Сокровище спрятано в её лагере.

Сокровище спрятано в лагере Мадам Евы (глава 2, область G). Если она проводит гадание, она добавляет, «Я думаю, сокровище лежит прямо у меня перед носом!»

3 Звёзд – Очаровательница

Я вижу преклонившую колени женщину – розу великой красоты, сорванную слишком рано. Хозяин топей знает, о ком я говорю.

Сокровище лежит под памятником Марине в Березе (глава 10, область U5). «Хозяин топей» – это отсылка к бургомистру Лазио Ульриху (область U2), чей призрак может указать персонажам путь к памятнику.

4 Звёзд – Преграждающий

Я вижу павший дом под охраной великого каменного дракона. Ищите на самой верхушке.

Сокровище расположено на маяке в Аргинвостхольта (глава 7, область Q53). «Великий каменный дракон» – это отсылка к статуе в области Q1.

5 Звёзд – Элементалист

Сокровище спрятано в маленьком замке под горой, охраняемом янтарными гигантами.

Сокровище внутри модели Замка Равенлофт в Янтарном Храме (глава 13, область X20).

6 Звёзд – Воплощающий

Обыщите крипту ординарца волшебника. Его посох послужит ключом.

Сокровище спрятано в крипте Гралмора Нимблноба [Gralmore Nimblenob] (глава 4, область K84, крипта 37).

7 Звёзд – Иллюзионист

Человек не тот, кем кажется. Он прибудет сюда в ярмарочном фургоне. Там и есть то, что вы ищите.

Сокровище находится в ярмарочном фургоне Риктавио [Rictavio] (глава 5, область N5).

8 Звёзд – Некромант

Женщина подвешена над пылающим огнём. Найдите её и найдёте сокровище.

Сокровище находится в кабинете Замка Равенлофт (глава 4, область K37).

9 Звёзд – Сотворяющий

Вижу мёртвую деревню, утопленную рекой. Там правит та, кто принёс в мир великое зло.

Сокровище находится в хижине Бабы Лысаги [Baba Lysaga] (глава 10, область U3).

Мастер Звёзд – Волшебник

Ищите башню волшебника на озере. Имя волшебника и его слуга приведут вас к тому, что вы ищите.

Сокровище находится на верхнем этаже Башни Ван Рихтена [Van Richten's Tower] (глава 11, область V7).

Монеты (Бубны)

1 Монет – Бретёр

Я вижу скелет смертоносного воина, лежащего на ложе из камня, с горгульями по сторонам.

Сокровище находится в крипте Эндоровича (глава 4, область K84, крипта 7)

2 Монет – Филантроп

Ищите место, где взращиваются болезнь и безумие. Сокровище всё ещё там, где дети раньше плакали.

Сокровище находится в яслях Аббатства Святой Марковии [Abbey of Saint Markovia] (глава 8, область S23).

3 Монет – Торговец

Загляните к винному волшебнику! Сокровище скрывается в дереве и песке.

Сокровище находится в стеклодувной мастерской на винодельне Винный Волшебник (глава 12, область W10).

4 Монет – Купец

Ищите бочку с некогда лучшим вином, от которого теперь не осталось и капли.

Сокровище находится в винном погребе Замка Равенлофт (глава 4, область K63).

5 Монет – Член гильдии

Вижу тёмную комнату, полную бутылей. Это гробница члена гильдии.

Сокровище находится в крипте Артанка Свиловича [Artank Swilovich] (глава 4, область K84, крипта 5).

6 Монет – Попрошайка

Искомое есть у раненного эльфа. Он расстанется с сокровищем, чтобы увидеть, как воплотятся его темнейшие мечты.

Сокровище спрятано в лачуге Казимира [Kasimir] (глава 5, область N9a).

7 Монет – Вор

Искомоет лежит на там, где пересекаются жизнь и смерть, средь похороненных мёртвых.

Сокровище похоронено на погосте близ Перекрёстка у Реки Ивлис [River Ivlis crossroads] (глава 2, область F).

8 Монет – Сборщик податей

Искомое находится в руках Вистани. Ключ к получению сокровища у пропавшего ребёнка.

Сокровище спрятано в фургоне с сокровищами Вистани (глава 5, область N9i). «Пропавший ребёнок» – это намёк на Арабэлль (см. глава 2, область L).

9 Монет – Скряга
Ищите за пламенем, крепость внутри крепости.

Сокровище расположено в сокровищнице Замка Равенлофт (глава 4, область K41).

Мастер Монет – Плут
Вижу гнездо воронов. Там вы найдёте свою награду.

Сокровище спрятано на чердаке постоялого двора «Синяя Вода» (глава 5, область N2q).

Глифы (Червы)

1 Глифов – Монах
Сокровище, что вы ищите спрятано за солнцем в доме святого.

Сокровище находится в главном холле Аббатства Святой Марковии (глава 8, область S13).

2 Глифов – Миссионер
Я вижу сад, запорошенный снегом, за которым присматривает пугало с усмешкой из мешковины. Ищите не сад, а охранника.

Сокровище спрятано внутри одного из пугал в саду Аббатства Святой Марковии (глава 8, область S9).

3 Глифов – Лекарь
Ищите на западе водоём, благословлённый светом белого солнца.

Сокровище находится под газебо в Святилище Белого Солнца (глава 8, область S4).

4 Глифов – Пастух
Ищите мать, что родила зло.

Сокровище находится в гробнице Короля Барова и Королевы Равеновии (глава 4, область K88).

5 Глифов – Друид
Злое дерево растёт на вершине холма из могил, где покоятся древние. Вороны помогут отыскать его. Ищите сокровище там.

Сокровище находится у основания древа Галфиас [Gulthias] (глава 14, область Y4). Любой верворон [wereraven], встреченный в дикой местности, может привести персонажей сюда.

6 Глифов – Анархист
Я вижу стены из костей, канделябры из костей и стол из костей – всё, что осталось от врагов давно забытых.

Сокровище находится в холме костей Замка Равенлофт (глава 4, область K67).

7 Глифов – Шарлатан
Я вижу одинокую мельницу, стоящую над пропастью. Сокровище находится внутри.

Сокровище находится на чердаке Старой Костедробилки (глава 6, область O4).

8 Глифов – Епископ
Искомое лежит в груде сокровищ за створками янтарных дверей.

Сокровище находится в запечатанной сокровищнице Янтарного Храма (глава 13, область X40).

9 Глифов – Предатель
Ищите богатую женщину. Верный союзник дьявола, она хранит сокровище под замком и ключом, вместе с костями древнего врага.

Сокровище спрятано в спальне хозяина Вахтерхауса [Wachterhaus] (глава 5, область N4o).

Мастер Глифов – Священник
Вы найдёте то, что ищете в замке, среди руин места просьб и мольбы.

Сокровище находится в часовне Замка Равенлофт (глава 4, область K15).

Враги Страда

Четвёртая карта гадания, взятая из старшей колоды, определяет расположение НИП, которые могут повысить шансы персонажей победить Страда. (Некоторые карты предлагают два возможных результата, A и B; в таком случае, вы можете выбрать предпочтительный для вас или лучше вписывающийся в обстоятельства приключения.)

Страд чувствует опасность, исходящую от этих НИПов, и старается уничтожить их как можно скорее. Эти НИПы, кем бы они ни оказались, получают следующее дополнительное действие:

Вдохновение. Находясь в зоне видимости Страда, этот персонаж предоставляет вдохновение одному игровому персонажу, которого может видеть.

Каждый НИП, приведенный в этом разделе, имеет роль в приключении, даже если он не был отдельно отмечен в ходе гадания. Для отмеченных же гаданием НИПов, информация из этого раздела имеет более высокий приоритет чем, любая другая информация приведенная далее в этом приключении; это делает такого НИПа необычным и выделяющимся.

Артефакт (Джокер 1)
Ищите человека, выступающего с обезьяной. Это человек более могущественный, чем кажется.

Эта карта отсылает к Риктавио [Rictavio] (см. приложение D), которого можно найти на постоялом дворе Синяя Вода в Валлаки (глава 5, область N2). В обычных условиях не заинтересованный в следовании за персонажами, Риктавио меняет своё отношение, если персонажи расскажут ему о гадании. Он отбрасывает свою личину и представляется Доктором Рудольфом Ван Рихтеном [Dr. Rudolph van Richten].

Персонажи могут допустить, что Гадоф Блинский [Gadof Blinsky], игрушечных дел мастер из Валлаки (область N7), это тот, кого они ищут, потому как у него тоже есть ручная обезьяна. Если они заговорят с ним об этом, Блинский отшучивается, что он и обезьяна являются «старыми друзьями», но если персонажи попросят его отправится с ними, чтобы сражаться со Страдом, он вежливо откажет. Если же персонажи расскажут ему о гадании, Блинский признает, что приобрёл обезьяну у полу-эльфа по имени Риктавио, выступающего на манеже карнавала.

Зверь (Бубновый Валет)
Вервольф затаил ненависть к вашему врагу. Воспользуйтесь этим в свою пользу.

Эта карта отсылает к вервольфу по имени Зулейка Торанеску [Zuleika Toranescu] (см. главу 15, область 27). Она готова присоединиться к персонажам, если те пообещают отомстить за её партнёра, Эмиля [Emil], убив вожака их стаи, Кирилла Стояновича [Kiril Stoyanovich].

A. Сломленный (Бубновый Король)
Ваш величайший союзник будет волшебником. Его разум сломлен, но его заклинания крепки.

Эта карта отсылает к безумному магу Горы Бараток [Mad Mage of Mount Baratok] (см. главу 2, область M).

B. Сломленный (Бубновый Король)
Я вижу человека веры, чьё сознание висит на волоске. Он потерял кого-то близкого.

Эта карта отсылает к Донавичу [Donavich], священнику из деревни Баровия [Barovia] (см. главу 3, область E5). Он не станет присоединяться к персонажам, пока его сына, Дору [Doru], не убьют и не похоронят.

Тёмный Властелин (Пиковый Король)
Ах, худшая из всех правд: Вам придётся встретиться со злом этой земли самим!

Нет НИПа, который может вдохновлять персонажей.

A. Донжон (Трефовый Король)
Ищите беспокойного молодого человека, окружённого богатствами и безумием. Его дом – тюрьма.

Эта карта отсылает к Виктору Валлаковичу [Victor Vallakovich] (см. главу 5, область N3t). Осознав, что персонажи являются его ключом к спасению, он с энтузиазмом покидает свой дом и присоединяется к ним в походе к Замку Равенлофт.

B. Донжон (Трефовый Король)
Ищите девушку, ведомую безумием, запертую в сердце дома её мёртвого отца. Излечение её безумия – ключ к успеху.

Эта карта отсылает к Стелле Вахтер (см. главу 5, области N4n). Она не будет приносить группе пользу если её безумие не будет вылечено. После восстановления её рассудка, Стелла с радостью присоединится к группе и оставит свою гнилую семью позади.

Прорицатель (Трефовый Валет)
Ищите сумеречного эльфа, живущего среди Вистани. Он понёс великую потерю и его преследуют тёмные сны. Помогите ему, и он поможет вам в ответ.

Эта карта отсылает к Казимиру Великову [Kasimir Velikov] (см. главу 5, область N9a). Сумеречный эльф присоединится к персонажам в походе к Замку Равенлофт только после того, как они проведут его в Янтарных Храм и помогут отыскать способ воскресить его мёртвую сестру, Патрину Великовну [Patrina Velikovna].

A. Привидение (Червовый Король)
Я вижу падшего паладина из падшего рыцарского ордена. Он бродит, будто привидение, в логове мёртвого дракона.

Эта карта отсылает к ревенанту Сиру Годфри Гвилиму [revenant Sir Godfrey Gwilym] (см. главу 7, область Q37). И хотя изначально, он не желает присоединяться к персонажам, он готов отправится с ними, если персонажи убедят его, что честь Ордена Серебряного Дракона может быть восстановлена с его помощью. Для того, чтобы это получилось, требуется успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15.

B. Привидение (Червовый Король)
Расшевелите дух неуклюжего рыцаря, чья усыпальница лежит глубоко внутри замка.

Эта карта отсылает к Сиру Клатзу [Sir Klutz], призрачному воину [phantom warrior] (см. главу 4, область K84, крипта 33). Если Сир Клатз является врагом Страда, тогда призрачный воин исчезает не через семь дней, а только когда хиты его или Страда опустятся до 0.

Палач (Пиковый Валет)
Ищите брата невесты дьявола. Его называют «младшим», но у него могучая душа.

Эта карта отсылает к Исмарку Коляновичу [Ismark Kolyanovich] (см. главу 3, область E2). Исмарк не станет присоединяться к персонажам в походе в Замку Равенлофт, пока он не узнает, что его сестра, Ирина Коляна [Ireena Kolyana], в безопасности.

A. Всадник (Джокер 2)
Я вижу мертвеца благородного по роду, под охраной собственной вдовы. Верните жизнь в мёртвое тело, и он станет вашим верным союзником.

Эта карта отсылает к Николаю Вахтеру [Nikolai Wachter] – старейшине, ныне преставившемуся (см. главу 5, область N4o). Если персонажи сотворят заклинание *восставший труп [raise dead]* или *воскрешение [resurrection]* на его сохранившийся труп, Николай (ЗН, мужчина человек **дворянин** [noble]) согласен помочь персонажам, как только ему станет немного лучше, не взирая на протесты его жены. Хотя его семья долгое время поддерживала Страда, Николай пришёл к концу жизни осознал, что для спасения Баровии Страда следует уничтожить.

Если персонажи не обладают никакими возможностями к воскрешению Николая, Риктавио (см. приложение D) отдаёт им *свиток заклинания восставший труп [raise dead]*, если узнает об их нужде. Если они останавливаются на постоялом дворе Синяя Вода, он оставит свиток в одной из их комнат.

B. Всадник (Джокер 2)

Человек смерти по имени Арригал покинет своего тёмного владыку, чтобы служить вашему делу. Но будьте осторожны! Его душа сгнила.

Эта карта отсылает к убийце из Вистани по имени Арригал [Arrigal] (см. главу 5, область N9c). Если персонажи упомянут эту деталь гадания в разговоре с ним, он примет свою судьбу и присоединится к ним. Если персонажи одержат победу над Страдом, Арригал предаст и нападёт на них, веря, что ему предначертано судьбой стать новым властелином Баровии.

A. Невинный (Червовая Дама)

Я вижу молодого человека с добрым сердцем. Маменькин сынок! У него сильное тело, но слабый разум. Ищите его в деревне Баровия.

Эта карта отсылает к Парривимплу [Parriwimple] (см. главу 3, область E1). Хотя он простак, он не отправится в Замок Равенлофт без веской причины. Персонажи могут добиться этого, манипулируя его добрым сердцем. Например, он может отправиться туда, чтобы помочь спасать жителей Баровии или чтобы спасти жизнь Ирины Коляна, которая очень нравится ему. Персонажи должны каким-то образом решить вопрос с Бильдрасом [Bildrath], нанимателем Парривимпла, который не даст отправиться глупому парню в замок ни под каким видом.

B. Невинный (Червовая Дама)

Невеста зла – та, кого вы ищите!

Эта карта отсылает к Ирине Коляна [Ireena Kolyana] (см. главу 3, область E4). Её брат, Исмарк [Ismark], выступает против идеи того, чтобы Ирина отправилась в Замок Равенлофт, но она настаивает на этом, как только персонажи расскажут ей о гадании на картах. Впрочем, Ирина не присоединится к персонажам, пока тело Коляна Индировича [Kolyan Indirovich] не будет предано земле на кладбище.

A. Марионетка (Червовый Валет)

Что за ужас? Я вижу человека, созданного человеком. Не стареющий и одинокий, он бродит в башне замка.

Эта карта отсылает к Пидлуику II [Pidlwick II] (см. главу 4, область K59, а также приложение D).

B. Марионетка (Червовый Валет)

Ищите человека музыки, человека с двумя головами. Он живёт в месте великого голода и печали.

Эта карта отсылает к Клавину Бельвью [Clavin Belview] (см. главу 8, область S17), двухголовому полукровке [mongrelfolk]. Клавин служит Абботу [Abbot] из страха и извращённого чувства верности. Его дело – доставлять еду другим безродным, которых он недолюбливает. Если Аббот всё ещё жив, Клавин не желает разгневать своего хозяина тем, что уйдёт, и потому отказывается присоединяться к персонажам. Но если Аббот умрёт, у Клавина не останется причин оставаться в аббатстве, и потому он будет готов отправится с ними, если его подкупить вином. Клавин не предоставляет никакой пользы для группы без своей виолы.

Туманы (Пиковая Дама)

Вистанка бродит по этой земле в одиночестве, в поисках ментора. Она не остаётся на одном месте по долгу. Ищите её у аббатства Святого Марковия, близ туманов.

Эта карта отсылает к Эсмеральде Д'Авенир [Ezmerelda d'Avenir] (см. приложение D). Её можно найти в Аббатстве Святой Марковии [Abbey of Saint Markovia] (см. главу 8, область S19), так же как и в нескольких других местах по всей Баровии.

Ворон (Трефовая Дама)

Ищите вожака пернатых, что живут среди лозы. Хотя он стар, ему под силу ещё один бой.

Эта карта отсылает к Давиану Мартикову [Davian Martikov] (см. главу 12, «Винный Волшебник»). Старый верворон, поняв, что у него есть шанс положить конец тирании Страда, оставляет свой виноградник и винодельню в способных руках своих сыновей – Адриана [Adrian] и Эльвира [Elvir]. Но прежде, чем отправиться в Замок Равенлофт, чтобы встретиться со Страдом, Давиан настаивает на примирении со своим третьим сыном, Урвином Мартиковым [Urwin Martikov] (см. главу 5, область N2).

A. Искуситель (Бубновая Дама)

Я вижу дитя – Вистанку. Вы должны поторопиться, ведь её судьба лежит на весах. Найдёте её у озера!

Эта карта отсылает к Арабэлль (см. главу 2, область L). Она с радостью присоединится к группе. Но если она вернётся в лагерь (глава 5, область N9), её отец Луваш [Luvash], откажется позволить ей уйти.

B. Искуситель (Бубновая Дама)

Я слышу свадебный звон или, быть может, похоронный. Он зовёт в аббатство на склоне горы. Там вы найдёте женщину, что является чем-то большим, нежели просто объединением частей.

Эта карта отсылает к Васильке [Vasilka], голему из плоти (см. главу 8, область S13).

Расположение Страда в замке

Взятая из старшей колоды, пятая карта в гадании определяет место финальной схватки со Страдом – место в Замке Равенлофт, где персонажи точно найдут его. В первый раз, когда персонажи прибудут в предсказанное место, Страд будет находиться там, при условии, что его прежде не заставят направиться в свой гроб.

Артефакт (Джокер 1)
Он рыщет во тьме, где ранее сияли лучи рассвета – в святом месте.

Страд встретит персонажей в часовне (область К15).

Зверь (Бубновый Валет)
Зверь восседает на своём тёмном троне.

Страд встретит персонажей в приёмном зале (область К25).

Сломленный (Бубновый Король)
Он бродит по гробнице того, кому завидовал более всего.

Страд встретит персонажей в гробнице Сергея (область К85).

Тёмный Властелин (Пиковый Король)
Он рыщет в глубокой тьме, в том месте, куда он должен возвращаться.

Страд встретит персонажей в собственной гробнице (область К86).

Донжон (Трефовый Король)
Он бродит по залу костей в тёмных ямах его замка.

Страд встретит персонажей в зале костей (область К67).

Прорицатель (Трефовый Валет)
Он ждёт вас в месте мудрости, тепла и отчаяния. Великие секреты скрыты там.

Страд встретит персонажей в кабинете (область К37).

Привидение (Червовый Король)
Отправляйтесь в гробницу отца.

Страд встретит персонажей в гробнице Короля Барова и Королевы Равеновии (область К88).

Палач (Пиковый Валет)
Я вижу тёмную фигуру на балконе, смотрящую вниз на эти измученные земли с кривой ухмылкой.

Страд встретит персонажей на балконе (область К6).

Всадник (Джокер 2)
Он бродит в том месте, куда он должен вернуться – месте смерти.

Страд встретит персонажей в собственной гробнице (область К86).

Невинный (Червовая Дама)
Он с тем, чья кровь скрепила его проклятие, брат свечи, которую задули слишком рано.

Страд встретит персонажей в гробнице Сергея (область К85).

Марионетка (Червовый Валет)
Возденьте взгляд свой ввысь. Ищите бьющееся сердце замка. Он ждёт вас рядом с ним.

Страд встретит персонажей на верху северной башни (область К60).

Туманы (Пиковая Дама)
Карты не видят, где рыщет зло. Туманы скрывают всё!

Эта карта на даёт никаких подсказок на счёт того, где состоится финальная битва со Страдом. Она может случиться где вам будет угодно внутри Замка Равенлофт. Как вариант, Мадам Ева может попросить персонажей вернуться к ней не ранее, чем через три дня, после чего она вновь сможет обратиться к картам для них, но лишь для того, чтобы определить место финальной схватки.

Ворон (Трефовая Дама)
Ищите у могилы матери.

Страд встретит персонажей в гробнице Короля Барова и Королевы Равеновии (область К88).

Искуситель (Бубновая Дама)
Я вижу тайное место – хранилище соблазнов, спрятанное за дамой великой красоты. Зло ждёт наверху своей башни-сокровищницы.

Страд встретит персонажей в сокровищнице (область К41). «Дама великой красоты» отсылает к портрету Татьяны, висящему в кабинете (область К37), который скрывает потайную дверь, ведущую в сокровищницу.

Зацепки приключения

В событии, начинающем приключение, судьбы Страда и персонажей переплетаются, так как персонажи приглашены или вынуждены прибыть в его домен. В следующих разделах описаны различные пути, которыми персонажи могут попасть в Баровию. Используйте какой-либо из них, по вашему усмотрению.

В «Мольбе о помощи», ярко одетый незнакомец подходит к персонажам, пока те находятся в таверне. Незнакомец просит принять письмо от его хозяина, с приглашением в деревню Баровия, ведь там срочно необходима их помощь. Если персонажи клюют на это, туман накрывает их, и они пересекают границу домена Страда.

В «Таинственных посетителях» персонажей просят отпугнуть банду хулиганящих путешественников, ставших лагерем за городом Даггерфорд, на Побережье Мечей, в сеттинге Забытых Королевств. Путешественники приветствуют персонажей в своём лагере и приглашают их сесть к их костру, пока их старшие рассказывают трагическую историю о проклятом, но благородном принце. Персонажи, убаюканные костром, просыпаются на туманной дороге, доставленные в Баровию «гостеприимными» Вистани.

В «Оборотнях в тумане» персонажей сводит ряд нападений вервольфов. Охота на эту стаю ликантропов приводит персонажей в лес, откуда они попадают в земли Баровии. Эта зацепка предполагает использование пяти фракций, приведенных в Лиге Искателей Приключений.

В «Ползучем тумане» персонажи путешествуют по отдалённой дороге через лес, когда их накрывает туман, унося прочь в земли Баровии.

Мольба о помощи

Персонажи начинают своё приключение в старой таверне. Как она выглядит решать вам.

> Для группы закалённых искателей приключений, таких как вы, перед вами очередная унылая таверна, в очередном унылом городке в какой-то провинции без названия. Всего ещё один отрезок времени между вызовами настоящих приключений.
>
> Снаружи таверны этим вечером туман накрывает город. Влажные камни мостовой поблёскивают в такт танцу огней в уличных фонарях. Туман леденит до костей и заставляет дрожать сами души оставшихся снаружи.
>
> А внутри стен таверны еда сытная, а эль согревает и утоляет жажду. Огонь пылает в очаге, а таверна наполнена оживлённым гулом людских голосов.
>
> Внезапно, дверь таверны распахивается и все в комнате мгновенно замолкают. Окутанная туманом и освещенная тусклой лампой, фигура появляется в дверном проёме. Его тяжёлая поступь и позвякивание монет разрывают повисшую тишину. Он одет в просторные яркие одежды, а глаза скрываются в тени полей широкой шляпы. Без промедления он подходит к вашему столику и расправив плечи упирает руки в бока.
>
> Зычным голосом он произносит: «Я послан, чтобы доставить это послание. Если вам не чужда честь, вы отправитесь на помощь моему господину с первыми лучами солнца. Я не рекомендовал бы путешествовать по Свалическим Лесам ночью!» С этим он достаёт из своей туники письмо с печатью, адресованное вам всем и подписанное каллиграфическим почерком. Он кладёт письмо на стол. «Сверните на западную дорогу, примерно после пятого часа пути по Свалическому Лесу. Так вы найдёте моего господина в Баровии.»
>
> Под безмолвными взорами публики, цыган подходит к бару и говорит обеспокоенному бармену: «Налейте всем по одной. У них похоже в глотках пересохло.» Он бросает тяжело брякнувшую золотом, мошну на бар и удаляется.
>
> Болтовня в таверне возобновляется, хотя уже слегка приглушённо. Письмо всё ещё лежит перед вами. На печати виднеется герб, который вы не можете узнать.

Персонажи могут прервать гонца в любой момент. Его имя Арригал (НЗ человек мужчина убийца), и он Вистани. Посетители таверны относятся знают его народ, как дружелюбных путешественников в крытых фургонах, которые обычно держатся особняком.

Арригал описывает Баровию как долину великой красоты, а своего господина, как выдающегося человека. Если персонажи спрашивают Арригала про личность его господина, он утверждает, что служит бургомистру Коляну Индировичу, но на самом деле он служит Страду. После того, как он доставит письмо, Арригал вскакивает на коня и сразу отправляется. Он не станет ждать, чтобы персонажи следовали за ним.

Герб, изображенный на печати письма, принадлежит Страду, хотя персонажи никогда не видели его раньше. Покажите игрокам герб Страда на стр. 239.

Письмо, которое будто бы написано бургомистром, на самом деле было написано Страдом. Если персонажи читают письмо, покажите игрокам «Письмо Коляна Индировича (Версия 1)» из приложения F. Письмо является приманкой для того, чтобы заманить персонажей в Баровию. Если персонажи клюнут на приманку, они прибывают в область A (см. главу 2, «Земли Баровии»).

Таинственные посетители

Детали этой зацепки для приключения предполагают, что ваша D&D кампания в основном проходит в или рядом с Даггерфордом [Daggerford], городом на Побережье Мечей в Забытых Королевствах, но вы можете изменить место так, чтобы это лучше подходило вашей кампании.

> Герцогиня Морвен из Даггерфорда устраивает званный ужин, и вы были приглашены. Не чужие Даггерфорду, вы становились на защиту города не один раз, а потому считаете Леди Морвен своим другом и покровителем.
>
> Прохладный осенний ветерок гуляет по улицам, когда вы направляетесь в крепость. Приступив к горячему, острому супу и мягко приготовленному фазану, вы замечаете, что герцогиня кажется обеспокоенной более обычного. В разговоре она замечает, что обеспокоена бандой бродячих путников, ставших лагерем за городом. На первый взгляд они кажутся безобидными, но до Морвен дошли отчёты, что они начали приставать к городскому народу и своим посетителям, во время их пребывания в лагере, с требованиями вина и денег и угрожая наложить проклятие на каждого, кто откажется платить.
>
> Вчера герцогиня приказала нескольким стражникам отпугнуть таинственных посетителей, но те не справились с этим. Когда стражники вернулись, они говорили о посетителях с симпатией. Казалось, что стражники были очарованы какой-то магией.
>
> Морвен не хочет устраивать вооружённый конфликт, но хотела бы послать посетителям строгое послание, и просит вас сделать это от её имени. «Если они не уйдут до рассвета,» говорит она, «я спалю их фургоны дотла.»

Персонажей просят доставить сообщение от Герцогини Морвен сразу после ужина.

Путешественники расположились на холме за воротами Даггерфорда, рядом с дорогой. Стража на стенах всё время внимательно следит за лагерем.

Когда персонажи приближаются к лагерю, прочтите:

> К вечеру, вы видите дюжину мужчин и женщин, собирающихся у потрескивающего костра. Народ пребывает в радушном настроении. Некоторые из них поют и танцуют вокруг костра, тогда как другие ищут счастья в своих флягах и бурдюках. Три фургона с крепкими крышами стоят под странными углами. К ближайшим деревьям привязаны на выпас полдюжины лошадей, на которых наброшены яркие попоны с окантовкой и кисточками.

Мужчины и женщины – это Вистани. Им нет дела до Даггерфорда. Им приказано безопасно доставить персонажей в Баровию.

Лидер группы Станимир [Stanimir] (ХН человек мужчина), использует характеристики **мага** [mage], у которого заготовлены следующие заклинания:

Заговоры (неограниченно): *дружба [friends], свет [light], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation]*
1-й уровень (4 ячейки): *очарование личности [charm person], доспехи мага [mage armor], щит [shield], усыпление [sleep]*
2-й уровень (3 ячейки): *туманный шаг [misty step], внушение [suggestion]*
3-й уровень (3 ячейки): *проклятие [bestow curse], призрачный скакун [phantom steed], прикосновение вампира [vampiric touch]*
4-й уровень (3 ячейки): *высшая невидимость [greater invisibility], каменная кожа [stoneskin]*
5-й уровень (1 ячейка): *подчинение личности [dominate person]*

У Станимира есть дочь, Дамия [Damia] (ХН человек женщина **шпион** [spy]), и сын, Ратка [Ratka] (ХН человек мужчина **капитан разбойников** [bandit capitan]). Девять других вистани (ХН мужчина или женщина **разбойник** [bandit]) слушаются приказов Ратки. Шесть **упряжных лошадей** [draft hrese] используются для того, чтобы тянуть повозки Вистани, в которых располагаются их пожитки, но среди них нет ничего особо ценного.

Пляшущее пламя

Станимир представляется и приглашает персонажей в лагерь. Если они доставляют предупреждение от герцогини Морвен, прочтите:

> Станимир, смеясь, говорит: «Не волнуйтесь. Мы не собираемся становиться врагами Леди Морвен. У меня есть история для вас. Выслушайте её и мы уйдём.»

Если персонажи соглашаются выслушать историю Станимира, он приглашает их к костру, чтобы он рассказал её:

> Станимир набирает в рот вина и плюёт им в огонь, который от того становится из оранжевого, зелёным. Среди пляшущих языков костра, из глубины появляется тёмная фигура.
>
> «Мы пришли из древних земель, чьё название давно забыто – земли королей. Наши враги заставили нас покинуть наши дома и теперь мы скитаемся по затерянным дорогам.»
>
> Тёмная фигура в огне принимает форму человека, падающего с лошади, пронзённого копьём.
>
> Станимир продолжает, «Одной ночью, раненный солдат забрёл к нам в лагерь и рухнул посреди него. Мы вылечили его ужасное ранение и утолили его жажду вином. Он выжил. Когда мы спросили его о том, кто он такой, он не ответил. Всё чего он хотел – это вернуться домой, но мы были глубоко на земле его врагов. Мы приняли его как одного из своих и проводили назад на его родину. Но его враги охотились на него. Они говорили, что он был принцем, но мы не отдали его, даже когда их убийцы набросились на нас как волки.»
>
> В глубине костра вы видите, как тёмная фигура с мечом в руке отбивается от множества сгустков тени.
>
> «Этот человек благородной крови сражался, защищая нас, как мы защищали его. Мы безопасно привели его домой, и он поблагодарил нас. Он сказал: 'Я обязан вам жизнью. Оставайтесь столько, сколько пожелаете. Уходите тогда, когда выберите и знайте – здесь для вас всегда будет безопасно.' «
>
> Фигура в огне, победив своего последнего противника, растворилась в облаке дыма и искр.
>
> Лицо Станимира стало мрачной маской. «Проклятие пало на нашего благородного принца, обратив его в тирана. Мы единственные обладаем возможностью покидать его домен. Мы путешествуем повсюду, чтобы найти героев, таких как вы, которые смогут покончить с проклятьем нашего ужасного владыки и упокоить его беспокойную душу. Наш предводитель, Мадам Ева, знает всё. Отправитесь ли вы с нами в Баровию, чтобы поговорить с ней?»

Эти вистани отказываются называть имя «ужасного владыки» и не предоставляют никакой дополнительной информации. Если персонажи пытаются вытянуть ещё что-то, вистани отвечают, что, «у Мадам Евы есть все ответы, которые вы ищите.»

Если персонажи согласны присоединиться к вистани, те ведут их на юг по Торговому Тракту [Trade Way]. После нескольких дней пути, туманы Равенлофта накрывают караван, перемещая персонажей и вистани в Баровию. Вистани безопасно проводят их к своей предводительнице, Мадам Еве, в области G (см.главу 2). Персонажи прибывают в область A и их проводят через области B, E и F по пути к лагерю Мадам Евы. Если персонажи покидают своих покровителей вистани прежде чем они достигнут лагеря Мадам Евы, они остаются сами по себе.

Если персонажи отклоняют приглашение Станимира, вистани расстраиваются, но уходят, как и обещали. Через день или два, используйте зацепку приключения «Ползучий туман» или какую-то её вариацию, чтобы привести персонажей в Баровию.

Оборотни в тумане

Эта зацепка приключения предполагает, что ваша кампания проходит в или рядом с Даггерфордом [Daggerford] (см. «Таинственные посетители» для более детальной информации). Она также предполагает, что вы используете пять игровых фракций, описанных в Лиге Приключенцев [Adventurers League].

> «Оборотни в тумане!» Вы слышите эти пугающие слова от фермеров, купцов и приключенцев снова и снова. Сёла на восток от Даггерфорда [Daggerford] пали жертвой стаи вервольфов, которая появляется из Туманного Леса [Misty Forest] по ночам в полнолуния, укрытые наползающим туманом, который, кажется, сопровождает их куда бы они не направились. Чудища сеют смерть и разруху, убивая взрослых и похищая детей, после чего отступают назад в леса. Некоторые пытались дать отпор угрозе вервольфов, но безуспешно.

Туманный Лес раскинулся на тридцать миль на восток от Даггерфорда. Прежде чем персонажи отправятся на выполнение своего задания, члены фракций получают дополнительную информацию, описанную в следующих секциях. Отведите игроков в сторону и прочтите им текст вставок, соответствующий их фракциям.

Арфисты

> Арфист по имени Зелрон Роринхорн [Zelraun Roaringhorn] знает кузнеца, который бесплатно может покрыть ваше оружие серебром. Он также предоставит магическую помощь.
>
> «Мы ударим, чтобы защитить беспомощных,» говорит он. «Если дети, похищенные вервольфами, всё ещё живы, я увижу, как они вернутся в целости.»

Зелрон Роринхорн (ЗН человек мужчина **маг** [mage]) прибыл в Даггерфорд, чтобы встретиться с его правительницей, герцогиней Морвен, и предложить помощь Арфистов.

Зелрон даёт каждому Арфисту *свиток заклинания снятие проклятия [remove curse]*. Он также договаривается с кузнецом в Глубоководье, чтобы тот покрыл оружие персонажей серебром. Группа может таким образом посеребрить до шести оружий. Двадцать штук амуниции в счёт одного оружия в рамках этой помощи.

Об Арфистах. Арфисты – это сеть заклинателей и шпионов, которые выступают за равенство и за тех, кто выступает против злоупотребления властью. Долгожительство организации более всего обязано её децентрализации, низовому и скрытному характеру и автономности её членов. Арфисты имеют небольшие ячейки и одиночных оперативников по всем Забытым Королевствам. Они время от времени делятся информацией друг с другом, если это необходимо. Идеология Арфистов благородна, а их представители гордятся своим мастерством и неподкупностью.

Орден Перчатки

Вы встречаетесь с главами Ордена Перчатки в их представительстве в Глубоководье. Они расположили членов ордена на различных постоялых дворах и гостиницах на восток от Даггерфорда. Так что местным не стоит страшиться ночи. Теперь они рассчитывают на вас в деле обнаружения логова вервольфов в Туманном Лесу. Лишь тогда орден сможет собрать организованную осаду. Когда вы собираетесь отбывать, рыцарь ордена по имени Ланнивер Стрейл [Lanniver Strayl] предлагает вам своё благословение.

Ланнивер Стрейл (ЗД человек мужчина **рыцарь** [knight]), преданный последователь Тира недавно прибыл в Даггерфорд, даёт *зелье героизма [potion of heroism]* каждому члену ордена в группе.

Об Ордене Перчатки. Основанный паладинами и жрецами Хелма, Торма и Тира [Helm, Torm, Tyr], орден является группой единомышленников, посветившей себя религиозному рвению или обострённому чувству справедливости и чести. Орден готов ударить в момент, когда зло начинает действовать, но не ранее того. Орден атакует сильно и без промедления, не ожидая благословений храмов или разрешения правителей. Орден полагает, что зло должно быть разбито или оно быстро разрастётся.

Изумрудный Анклав

Вам ни к чему консультироваться с другими представителями Изумрудного Анклава, чтобы знать, что вервольфы уничтожают естественный порядок. Для того, чтобы восстановить баланс, их следует уничтожить. Похоже, что боги природы согласны с этим, потому как послали ясную погоду и сохранили следы монстров.

Представители Изумрудного Анклава в группе получают вдохновение, когда группа убивает вервольфа.

Об Изумрудном Анклаве. Это широко распространённая группа специалистов по выживанию в дикой природе занимающаяся сохранением естественного порядка вещей и выкорчёвыванием противоестественных угроз. Друиды, следопыты и варвары составляют большинство её представителей.

Ветви организации могут быть обнаружены в местах, где дикая природа не тронута никем. Члены Изумрудного Анклава знают, как выживать и, что более важно, они хотят помочь другим сделать тоже самое. Они не противостоят цивилизации или прогрессу, но они хотят не дать цивилизации и дикой природе уничтожить друг друга.

Альянс Лордов

Оперативник Альянса Лордов из Глубоководья [Waterdeep] по имени Эрейвиен Хаунд [Eravien Haund] прибывает в Даггерфорд с новостями о том, что агенты альянса не только схватили одного из вервольфов, но и провели тщательный допрос прежде, чем избавить существо от страданий.

Эрейвиен Хаунд (ЗН полу-эльф мужчина **дворянин** [noble]) передаёт следующую информацию для товарищей из Альянса Лордов и говорит им не делиться ею ни с кем:

- Стая вервольфов состоит почти из дюжины человек. Вожака стаи зовут Кирилл.
- Вервольфы уроженцы далекой земли, называемой Баровия. Члены Альянса Лордов ничего о них не знают.
- Вервольфы поклоняются божеству, называемому Матерь Ночь [Mother Night].
- Вервольфы возвращаются в Баровию через своего рода древний портал. (Это домыслы Эрейвиена, основанные на невнятном описании пленным вервольфом того, как стая уходит в и приходит из Баровии.)

Эрейвиен полагает, что он может повысить свой престиж в Альянсе Лордов, если он узнает местонахождение «древнего портала», который используют вервольфы и разрушит его. Он убеждён, что портал представляет угрозу не только для Даггерфорда, но и для Глубоководья. Любой персонаж из Альянса Лордов, согласившийся уничтожить портал, получит *свиток заклинания волшебное оружие [magic weapon]*. Эрейвиен также обещает написать персонажу рекомендательное письмо (см. «Знаки Внимания» в главе 7 *Руководства Мастера*), как только портал будет разрушен.

Про Альянс Лордов. Альянс Лордов – это коалиция политических сил, обеспокоенных их личной безопасностью и благополучием. Коалицию возглавляют правители Севера и Побережья Мечей.

И хотя члены альянса обязались объединять усилия в борьбе с общими угрозами, каждый лорд ставит судьбу и успешность своих владений превыше прочего. Агенты альянса выбираются в первую очередь за их верность и тренируются в наблюдательности, скрытности, тонкостям общения и искусству боя. Поддерживаемые богатыми слоями общества, они используют высококачественные предметы (часто замаскированные под обычные). Оперативники Альянса часто бывают жадными до славы.

Жентарим

Чёрная Сеть видит в угрозе вервольфов возможность предоставления лордам и нервным землевладельцам наёмников для защиты своих владений. Но как минимум один из ваших товарищей точит зуб на ликантропов. Давра Джассур [Davra Jassur], член Жентарима из Глубоководья приглашает вас на частную встречу.

Давра Джассур (ЗЗ человек женщина **наёмный убийца** [assassin]) выступает в качестве рекрутёра для Чёрной Сети, но на самом деле является головорезом, который по-тихому избавляется от конкурентов. Её муж Йарак [Yarak], также был членом Чёрной Сети. Он сопровождал караван, направлявшийся из Даггерфорда в Путевой Гостинице [Way Inn] (что находится примерно в шестидесяти милях к юго-востоку от Даггерфорда на Торговом Тракте), когда на них напали вервольфы. Йарак погиб и Давра жаждет мести; она хочет получить голову вожака стаи вервольфов. Она слишком занята «делами», чтобы отправиться за личной местью самостоятельно, но она готова оказать особую услугу другому (см. «Знаки Внимания» в главе 7 *Руководства Мастера*) члену Чёрной Сети, если тот согласится помочь ей.

О Жентариме. Жентарим нечистая на руку теневая сеть, которая пытается распространить своё влияние по всем Забытым Королевствам. Для общественности Чёрная Сеть выглядит относительно допустимой. Она предоставляет лучшие и наиболее дешёвые товары и услуги, как легальные, так и не совсем, с целью подсечь конкурентов.

Члены Жентарима думают о себе как о членах большой, распределённой семьи, на которую можно положиться в вопросах ресурсов и безопасности. В тоже время, членам предоставлена широкая автономия в вопросах наращивания собственного богатства и влияния. В целом, Жентарим обещает «лучших из лучших», но по правде организация больше заинтересована в распространении собственной пропаганды и влияния, чем во вложениях в улучшение собственных представителей.

Добро пожаловать в Баровию

Страд использует вервольфов, чтобы заманить персонажей в свой домен. Персонажи могут следовать по следам вервольфов в Туманный Лес [Misty Forest]. После часов бесполезного поиска, персонажей накрывает густой туман:

> Лес становится всё темнее по мере того как деревья смыкают свой строй, а их покрытые иголками лапы смыкаются, чтобы скрыть солнце. Пелена тумана, стелившегося по земле оборачивается наступающими стенами серого тумана бесшумно укутывающего вас так, что вы не можете видеть ничего далее, чем на несколько футов. Вскоре, даже следы вервольфов исчезают.

Не важно, в каком направлении направятся персонажи, они выйдут на одинокую грунтовую дорогу, пролегающую через лес и ведущую в область A (см. главу 2). Альтернативно, вы можете позволить группе войти в Баровию близ Крезка (см. главу 8).

Ползучий туман

Этот сценарий предполагает, что персонажи стояли лагерем в лесу, когда их поглотил туман и они были незаметно перенесены на границу Баровии.

> Лес затих этой ночью, а воздух резко остыл. Ваш костёр начал шипеть и плеваться, когда плотный туман собрался вокруг вашего лагеря, подступая всё ближе с течением ночи. К утру, плотный туман повис в воздухе, превращая деревья вокруг вас в серые призраки. Вы замечаете, что это уже не те самые деревья, что были рядом прошлым вечером.

Не имеет значения, в каком направлении они двинутся, персонажи выйдут на одинокую грунтовую дорогу, пролегающую через лес и ведущую в область A (см. главу 2). Альтернативно, вы можете позволить группе войти в Баровию близ Крезка (см. главу 8).

Глава 2: Земли Баровии

Идиллическая долина, находящаяся в Балинокских горах, была райским местом для тех, кто знал о ее существовании до прибытия Страда. Безмятежность этого места навсегда была разрушена, когда Страд повёл кровавый крестовый поход против врагов его семьи, который закончился здесь убийством сотен. Будучи пораженным живописной красотой его недавнего завоевания и стремясь избежать тени наследия своего отца, Страд сделал долины своим домом и назвал его Баровией в честь покойного короля Барова, его отца.

Земли Баровии больше не являются частью мира, который Страд когда-то пытался завоевать. Сейчас эти земли существуют в рамках плана, сформированного сознанием Страда и окруженного смертельным туманом. Никакое существо не может уйти без разрешения Страда, а те, кто пытается – теряются в тумане.

Страд позволяет вистани приезжать и уходить как им заблагорассудится, потому что он восхищается их жаждой жизни и их готовностью служить ему, когда они ему нужны. Он также находится в древнем долгу перед вистани. Будучи солдатом много веков назад, он получил тяжелую травму в бою, и вистани ухаживали за его ранами и благополучно вернули его семье, не предъявляя никаких требований к оплате. Вистани утверждают, что обладают зельями, которые позволяют им покидать план Страда, но зелья – фальшивое варево без магической силы. Тем не менее вистани готовы продать их за изрядную цену.

Коренные жители Баровии на протяжении веков находились под террором того, кого они называют «дьяволом Страдом». Лишь у немногих из них есть сила воли противостоять ему. Баровийцы сосредоточены в трех главных поселениях долины – в деревнях Баровия и Крезк и в городе Валлаки – из страха оказаться жертвой волков и других зверей, которые рыскают по лесу. Среди этих людей есть Хранители Пера, тайное сообщество верворонов. Недостаточно могущественные, чтобы победить Страда самостоятельно, Хранители легко помогают искателям приключений, попавшим на план Страда.

Расположение долины

Грозовые облака сгрудились в плотный серый покров над землей Баровии. Смертельная тишина висит над темными лесами, которые постоянно патрулируются волками Страда и другими его слугами.

Вечнозеленые деревья леса Свалич поднимаются по склонам гор, которые окружают долину. Самой большой из этих вершин является гора Бараток с ее заснеженным пиком и труднопроходимыми склонами. Гора Гакис, младший близнец горы Бараток, в основном лысая с пучками деревьев то тут, то там. Между этими двумя горами стоит озеро Зарович, которое подпитывается потоками ледяных вод, льющихся вниз со склонов горы Бараток. На южной стороне озера находится город Валлаки, окруженный палисадом. На западе от двух гор, на вершине холма, стоит Аббатство Святой Марковии, вокруг которого баровийцы построили окруженную стеной деревню под названием Крезк. Меж Валлаки и Крезком пролегают руины Аргинвостхольта, павшего бастиона рыцарского Ордена Серебряного Дракона, уничтоженного Страдом и его армией. На востоке от гор находится деревня Баровия, окруженная туманами и лишенная стен и оборонительных сооружений. Темный силуэт Замка Равенлофт возвышается над этой деревней, взирая на нее с вершины тысячефутовой скальной колонны, известной как Столп Равенлофта [Pillarstone of Ravenloft].

Туманы Равенлофта

Смертельный туман окружает земли Баровии и поглощает любое существо, которое пытается уйти. Даже летающие существа подвержены эффектам тумана, которые заключаются в следующем:

- Существо, которое начинает свой ход в тумане, должно преуспеть в спас броске сложностью 20 или получить один уровень истощения (см. Приложение А в *Книге игрока*). Это истощение не может быть удалено, пока существо находится в тумане.

МОЯ АРМИЯ РАСПОЛОЖИЛАСЬ *в долине Баровия и взяла власть над людьми именем справедливого бога, но не при помощи божьей благодати или справедливости.*

— Том Страда

- Когда существо выходит из тумана, вне зависимости от того в каком направлении и как далеко существо передвигалось в нем, оно возвращается в Баровию.
- Область внутри тумана считается сильно заслонённой (см. «Зрение и свет» в Главе 8 *Книги игрока*).

Солнечный свет в Баровии

По воле Темных Сил, солнце в землях Баровии никогда не светит ярко. Даже в течение дня небо скрыто за туманными или грозовыми облаками, или свет странно приглушен. Дневной свет Баровии – яркий свет, но он не считается солнечным для воздействий и уязвимостей, таких как уязвимость вампиров, связанная с солнечным светом.

Несмотря на это, Страд и его порождения вампира старается оставаться под крышей большую часть дня и выходит наружу ночью. Они также подвержены воздействию солнечного света, созданного магией.

Изменения в магии

Земли Баровии располагаются на своём собственном демиплане, изолированном от всех других, включая Материальный План. Никакое заклинание – даже *исполнение желаний [wish]* – не позволит кому-либо покинуть домен Страда. *Проекция в Астрал [astral projection], телепортация [teleport], уход в иной мир [plane shift]* и прочие схожие заклинания, сотворённые для того, чтобы покинуть Баровию просто проваливаются, как и эффекты, которые изгоняют [banish] существо на другой план существования. Эти ограничения применяются к магическим предметам и артефактам, которые обладают свойствами перемещения или изгнания существ на другие планы. Магия, которая позволяет переместиться в Пограничный Эфир [Border Ethereal], такая как заклинание *эфирность [etherealness]* и черта Эфирность бестелесной [incorporeal] нежити являются исключением из этого правила. Существо, входящее в Пограничный Эфир из домена Страда, затягивает назад в Баровию в момент ухода из того плана.

По отношению к заклинаниям, чьи эффекты меняются между планами или блокируются планарными границами (например, *послание [sending]*), домен Страда считается отдельным планом. Магия, призывающая существ или предметы с других планов работает нормально в Баровии, как и магия, которая связанна с эффектами дополнительных измерений [extradimensional space]. Любые заклинания, сотворённые в таких дополнительных измерениях (например, созданном при помощи *Великолепного особняка Морденкайнена [Mordenkainen's magnificent mansion]*) подпадают под те же ограничения, как и прочая магия, сотворённая в Баровии. Находясь в Баровии, персонажи, получающие заклинания от богов или покровителей из других измерений, продолжают получать их.

Вдобавок, заклинания, позволяющие контактировать с существами с других планов работают нормально – с одним условием: Страд чувствует, когда кто-то в его домене творит такие заклинания и может подменить получателя такого обращения собой, так что он станет тем, с кем контактируют.

Косметические изменения заклинаний

По вашему усмотрению, внешнее проявление заклинания может быть изменено, чтобы усилить атмосферу ужаса. Далее приведены примеры таких изменений:

Сигнал тревоги [Alarm]: Вместо того, чтобы услышать металлический звон, когда будет поднята тревога, заклинатель услышит крик.

Длань Бигби [Bigby's hand]: Созданная рука будет костяной.

Поиск фамильяра [Find familiar]: Фамильяр – это нежить, а не небожитель, фея или исчадие. Он невосприимчив к эффектам, которые изгоняют нежить.

Поиск скакуна [Find steed]: Вызываемый конь – это нежить, а не небожитель, фея или исчадие. Он невосприимчив к эффектам, которые изгоняют нежить.

Поиск пути [Find the path]: Дух ребёнка появляется и ведёт заклинателя к желаемому месту назначения. Духу невозможно навредить, и он не говорит ни слова.

Туманное облако [Fog cloud]: Безвредные, смутно различимые когти появляются в тумане.

Порыв ветра [Gust of wind]: Потусторонний стон сопровождает призванный ветер.

Волшебная рука [Mage hand]: Созданная рука будет костяной.

Лабиринт [Maze]: Поверхность демиплана лабиринта сделана из обломков черепов и костей.

Призрачный скакун [Phantom steed]: Скакун является в виде скелета лошади.

Ментальная связь Рэри [Rary's telepathic bond]: Персонажи, установившие такую связь при помощи этого заклинания, не могут отделаться от чувства, что их телепатически подслушивают.

Возрождение [Revivify]: Существо, которое вернули к жизни этим заклинанием, кричит приходя в сознание, будто бы просыпаясь от ужасного кошмара.

Духовные стражи [Spirit guardians]: Духи выглядят как призрачные скелеты воинов.

Каменная стена [Stone wall]: В стене, созданной с помощью этого заклинания, виднеются призрачные лица терзаемых духов, каким-то образом заключённых внутри неё.

Безумие воскрешения

В Баровии, души мёртвых находятся в ловушке также, как и души живых. Они становятся пойманными туманами и не могут отправиться в посмертие.

Когда гуманоид, пробывший как минимум 24 часа, будет возвращён к жизни, будь то по средствам заклинаний или другим сверхъестественным способом, он получает случайную форму постоянного безумия, вызванную осознанием того, что его дух скорее всего навечно застрял в Баровии. Чтобы определить конкретно, в чём будет выражаться это безумие, сделайте бросок по таблице Бессрочное Безумие [Indefinite Madness] в главе 8 *Руководства Мастера*.

Жители Баровии

После того, как его армии заняли долину и убили её обитателей, Страд вновь заселил область человеческими подданными, призванными с других завоёванных им земель. В результате, у жителей Баровии весьма разнообразные этнические предыстории.

Жители Баровии весьма привязаны к своим домам и традициям. Они с опаской относятся к незнакомцам и их обычаям. То, как жители Баровии обращаются с чужаками может тревожить новоприбывших. Жители Баровии склонны открыто, молча пялиться, тем самым выражая собственное неодобрение чего-либо незнакомого им. Они не шибко разговорчивы с чужаками, до откровенной грубости. Большинство из них обладают вспыльчивым характером, который

проявляется через обычную их молчаливость, если их спровоцировать. У них также есть социальная сплочённость (созданная в результате странных обстоятельств), которая позволяет им действовать сообща против чужаков, если с кем-то из жителей Баровии обошлись плохо.

Когда-то жители Баровии были счастливыми людьми, но их история и текущие условия не очень приятные. Если у кого-то получится завоевать доверие жителя Баровии, он получит друга до конца жизни и верного союзника.

Дети Баровии также не очень весёлые. Они растут в культуре страха и им постоянно повторяют чтобы они не уходили далеко от их домов или глубоко в лес. Они не часто радуются или испытывают надежды, и их учат бояться дьявола Страда превыше всего.

Баровианские взрослые также ведут скромный образ жизни. Без новых поступлений товаров в долину, они торгуют с помощью старых монет, на которых отчеканен профиль их тёмного лорда, Страда, таким, каким он был при своей жизни. Они прячут свои драгоценные побрякушки в своих домах и одеваются просто, покидая их, чтобы не привлекать внимания шпионов Страда.

Жители Баровии обитают в закрытой экосистеме. От каждого взрослого жителя Баровии ожидают, что он выучится ремеслу или делу. Они сами шьют себе одежду, мастерят собственную мебель, растят собственную еду и делают своё собственное вино. При общем населении всей долины в менее чем три тысячи людей, найти идеальную пару является нелёгкой задачей, потому жители Баровии научились мириться с тем, что у них есть в распоряжении.

Души и оболочки

Все жители Баровии – это создания из плоти и крови. Они рождаются, живут, стареют и умирают. Но не все из них. Лишь примерно каждый десятый обладает душой.

Когда существо с душой умирает в Баровии, его душа остаётся заключённой в домене Страда пока не получит новую реинкарнацию в новорожденном. Требуются десятилетия, чтобы душа, лишённая тела выбрала себе новый сосуд, и жители Баровии, имеющие одну душу через поколения склонны выглядеть схоже. Поэтому Ирина Коляна выглядит также как возлюбленная Страда Татьяна – обе женщины были рождены с одной и той же душой.

Баровианские имена

Вы можете использовать следующие списки, чтобы создавать имена Баровианских НИП налету.

Мужские имена: Алек, Анрдей, Антон, Бальтазар, Боган, Борис, Даргос, Дарзин, Драгомир, Эмерик, Фалькон, Фредерик, Франц, Гаргош, Горек, Григорий, Ганс, Харкус, Иван, Жирко, Кобаль, Корьга, Кристофор, Лацио, Ливиус, Марек, Мирослав, Николай, Нимир, Олег, Радован, Раду, Сераз, Сергей, Штефан, Турал, Валентин, Василий, Владислав, Вальтар, Йеспер, Зольт.

Женские имена: Алана, Клавдия, Даня, Дездрельда, Диавола, Дорина, Драша, Дрильвия, Елизавета, Фатима, Грильша, Изабелла, Ивана, Ярзинка, Кжла, Катерина, Кереза, Корина, Лавиния, Магда, Марта, Матильда, Минодора, Мирабэль, Мируна, Нимира, Нянка, Оливенка, Руксандра, Серина, Терешка, Малентина, Ваша, Виктория, Венсенция, Зондра.

Фамилии: Аластрой, Антонович/Антонов/Антонова, Бартос, Беласко, Кантемир, Даргович/Даргов/Даргова, Диаволов, Димински, Дилисня, Гарвински, Греенко, Гроза, Григорович/Григоров/Григорова, Иванович/Иванов/Иванова, Янек, Карушкин, Константинович/Константинов/Константинова, Крезков/Крезкова, Крыкский, Ланштейн, Лукреш, Липсидж, Мартиков/Мартикова, Миронович/Миронов/Миронова, Молдовар, Николович/Николов/Николова, Нимирович/Нимиров/Нимирова, Оронович/Оронов/Оронова, Петрович/Петров/Петрова, Поленский, Радович/Радов/Радова, Рыльски, Стефанович/Стефанов/Стефанова, Стражны, Свилович/Свилов/Свилова, Талтос, Тарголов/Тарголова, Тымински, Ульбрек, Ульрих, Ваду, Вольтанеску, Заленски, Залькин.

Страд нуждается в верных подданных, чтобы удовлетворить своё эго. Жители Баровии, не имеющие душ – пустые оболочки, созданные его сознанием, чтобы заполнить местное население. Хотя они физически и неотличимы от одушевлённых, им часто не хватает очарования и воображения, а в повседневной жизни они более податливы и подавлены, чем другие. Они одеваются в невзрачную одежду, тогда как одушевлённые жители Баровии носят одежду, выделяющуюся цветами и индивидуальностью.

Женщины Баровии, одушевлённые или нет, могут рожать. Дети, рождённые в Баровии, могут иметь душу, даже если один или оба родителя души не имеют. И наоборот, ребёнок двух одушевлённых не обязательно будет иметь собственную душу. Жители Баровии без душ – это часто сентиментальный народ, которые могут испытывать страх, но не умеют ни смеяться, ни плакать.

Ирина Коляна и её брат Исмарк оба обладают душами, как и все Вистани. Кто из жителей Баровии будет одушевлённым, а кто нет – решать вам.

Страд время от времени питается кровью одушевлённых жителей Баровии, но он не может утолить свою жажду кровью бездушных. Он может с первого взгляда сказать одушевлённый ли перед ним житель Баровии или просто пустая оболочка.

Если Страд будет побеждён, туман, окружающий Баровию рассеивается, позволяя её обитателям уйти в любой момент, когда они пожелают. Впрочем, лишь те, кто имеют души, по-настоящему могут покинуть это место. Бездушные жители Баровии прекращают своё существование, как только они выходят за границы долины.

Жители Баровии и нелюди

В Баровии живут люди. Хотя они знают о существовании дварфов, эльфов, полурослико в и прочих цивилизованных рас, не многие из живущих жителей Баровии видели таких «существ» или взаимодействовали с ними.

Кроме скрытных сумеречных эльфов Валлаки (см. главу 5), единственные нелюди, знакомые жителям Баровии – это искатели приключений, которых Страд заманивает в свои тёмные владения. Потому жители Баровии реагируют на эльфа, дварфа или полу-орка искателя приключений, идущего по улице, также, как и большинство людей в реальном мире. Большинство презирает, опасается или избегает таких чужаков.

Баровианская молва

Обыватели Баровии знают следующие факты или обладают следующими суевериями относительно из существования и окружения. Эти общеизвестные знания приведены ниже. Персонажи могут узнать эту информацию после того, как завоюют доверие жителя Баровии.

Дьявол Страд

На счёт Страда и вампиров, жители Баровии верят в следующее:

- Страд Фон Зарович – вампир, обитающий в Замке Равенлофт. Никому не рады в том замке.
- Дьявол Страд – это проклятие, наложенное на эти земли из-за грехов предков жителей Баровии (Это не правда, но несмотря ни на что, жители в это верят).
- Вампир должен отдыхать в своём гробу в дневное время. Ночью, он может призывать волков и грызунов, подчиняющихся ему. Вампир может обернуться летучей мышью, волком или туманом. В своей человеческой форме он может контролировать других своим взглядом.

Календарь Баровии

В Баровии свой календарь и жители Баровии привыкли измерять ход времени «лунами» вместо месяцев. В качестве измерителя времени, каждая «луна» начинается с первой ночи полнолуния и длится полный лунный цикл. Год состоит из двенадцати «лун» или двенадцати лунных циклов.

Страд родился в 306 году. В 346 он унаследовал корону, земли и армии его отца. Страд завоевал долину в 347 году и завершил постройку Замка Равенлофт к 350. Он умер и стал вампиром в 351 году. Ныне идёт 735 год.

- Вампир не может войти в обитель без приглашения от одного из жильцов.
- Проточная вода обжигает вампира точно кислота, а солнечный свет поджигает вампира точно факел.

Земля Баровия

Жители Баровии знают следующие факты о своей родине:

- Любой, кто попытается покинуть земли Баровии начнёт задыхаться в тумане. Продолжавшие упорствовать погибали.
- Многие странники прибывали в Баровию за прошедшие годы, но они все давно умерли или исчезли.
- Волки, лютые волки и вервольфы рыщут по Сваличскому Лесу, а голодные нетопыри кружат в небесах по ночам.
- Деревня Баровия расположена у восточного края долины. Её бургомистра зовут Колян Индирович [Kolyan Indirovich].
- Город Валлаки расположен в самом сердце долины. Его бургомистра зовут Барон Варгас Валлакович [Baron Vargas Vallakovich].
- Укреплённая деревня Крезк расположена на западном конце долины и построена вокруг старого аббатства. Бургомистра деревни зовут Дмитрий Крезков [Dmitri Krezkov].
- Вино – живая вода Баровии – для некоторых это единственный смысл жизни. Баровианские таверны получают вино из винодельни Винный Волшебник, расположенной близ Крезка.
- Могучий, но безумный волшебник бродит у Горы Бараток. Он изгой и не является другом вампирам.

Верования и суеверия

Жители Баровии имеют глубоко укоренившиеся религиозные верования и суеверия, которые передаются из поколения в поколение:

- Две божественных сущности наблюдают за народом Баровии: Утренний Бог [Morninglord] и Матерь Ночь [Mother Night].
- Прежде чем проклятие Страда пало на эту землю, Утренний Бог смотрел за народом от восхода до заката. Теперь же солнце не выходит из-за туч веками, а Утренний Бог более не отвечает на их молитвы.
- Присутствие Матери Ночи наиболее ощущается от заката до рассвета, хотя и ночные молитвы ей также остаются безответными. Многие полагают, что она также покинула людей Баровии и отправила дьявола Страда наказать их за обиды от их предков.

Следует упомянуть о кошмарах и проклятии, которое падает на каждого, кто посягнёт на «собственность» Матери Ночи (см. главу 15, область Z7).

- В ночи, духи бредут по Старой Сваличской Дороге к Замку Равенлофт. Эти фантомы – всё что осталось от врагов Страда и такая незавидная судьба ждёт каждого, кто выступит против него.
- Вистани служат дьяволу Страду. Им одним позволено покидать Баровию.
- Не обижай воронов, если не хочешь, чтобы удача отвернулась от тебя!

Вистани

Вистани (в одном лице: Вистана) путешественники, которые живут вне цивилизации, путешествуют в крытых фургонах, которые тянут лошади и которые называются вардо. Вардо строят сами вистани. По сравнению с другими жителями Баровии – они выглядят как конфетти. Вистани одеваются в яркие одежды, часто смеются и душевно пьют. И хотя они чувствуют себя как дома в безотрадных землях Страда, они знают, что могут покинуть их когда захотят – они не обречены провести вечность там.

Вистани работают с серебром, медью, они хорошие галантерейщики, повара, ткачи, музыканты, исполнители, сказители, инструментальщики и коневоды. Они также зарабатывают деньги предсказывая будущее и продавая информацию. Они тратят всё заработанное, чтобы поддерживать расточительный образ жизни, открыто демонстрируя собственное богатство как признак процветания, и разделяя свою удачу с семьёй и друзьями.

Каждая семья или клан Вистани представляет собой маленькую геронтократию, где самый старший член является главой. Этот старейшина несёт большую часть ответственности за соблюдение традиций, улаживание споров, определение курса путешествия группы и сохранения образа жизни Вистани. Старейшины вистани принимают все важные решения, но то ли по собственному выбору, то ли в силу возраста, они склонны говорить неясными, двоякими загадками.

Семьи и кланы вистани тесно связанны. Они решают споры состязаниями, которые оканчиваются примирительными песнями, танцами и рассказыванием историй. И хотя они могут казаться ленивыми и безответственными чужаками, вистани серьёзный народ, реагирующий быстро, когда их жизням или традициям что-то угрожает. Они безжалостны, когда считают, что они должны быть такими. Вистани, сознательно наносят вред или несчастья другим своим соотечественникам, изгоняются. Это страшнейшее наказание, которое может представить себе вистана. Для них это хуже смерти.

Вистани слуги Страда

Во время одной из военных кампаний Страда, за много лет до того, как он стал вампиром, группа вистани спасла его после того, как он был ранен в бою. Эти вистани не только выходили Страда и вернули его к жизни, но и безопасно доставили его домой.

В награду за их щедрость, Страд провозгласил, что все вистани имеют право приходить и уходить в его земли тогда, когда они пожелают, и эта привилегия длится и по сей день. Потому, вистани могут свободно путешествовать через туманы, окружающие Баровию, без опасений, что им кто-то навредит или запретит уйти.

Страд чтит свой долг перед вистани отчасти ещё и из-за зависти к их образу жизни – свободе отправляться туда, куда вздумается, их привязанности к семье и весёлому духу. Обходительность, которую он демонстрирует им не просто дань чести, но и происходит из его восхищения ими.

За века, с тех пор как Страд стал вампиром, многие вистани позволили Страду развратить их до такой степени, что они стали считать его своим королём. Вистани, служащие Страду, менее оживлённые и дружелюбные, чем обычные Вистани, а их сердца отравлены тёмными намерениями. Страд использует их, чтобы заманивать искателей приключений в свой домен и оставаться в курсе событий, происходящих вне земель в его досягаемости. Такие вистани готовы солгать, чтобы защитить вампира, и они опасаются того, что будет, если они ослушаются его.

Когда дело доходит до того, чтобы поделиться информацией о своём тёмном хозяине, вистани Страда притворяются готовыми помочь, но информация, которую они предоставляют в лучшем случае противоречива и часто обманчива. Они с готовностью рассказывают искателям приключений, что у них есть зелье, которое защищает их от смертельного тумана, окружающего Баровию. И хотя это ложь, они пытаются продать своё поддельное зелье за как можно более крупную сумму денег.

Молва Вистани

Вистани знают или верят в следующие вещи про их народ и окружение. Эти общеизвестные знания приведены ниже. Персонажи могут узнать эту информацию после того, как завоюют доверие вистана.

Страд Фон Зарович

Относительно Страда Вистани верят в следующее:

- Страд походит от благородной крови. Он умер столетиями ранее, но восстал в виде какой-то нежити, питающейся кровью живых. Жители Баровии говорят о нём «дьявол Страд».
- Страд брал себе многих жён, но известна лишь одна его истинная любовь: Баровианская крестьянка по имени Татьяна. (Вистани не знают, что с ней произошло.)
- Страд дал имя «Равенлофт» замку в честь его любимой матери, Королевы Равеновии. Чужакам, явившимся без приглашения, в замке не рады.

Земля Баровия

Вистани знают следующие факты о Баровии и её жителях:

- Страд покорил эти земли много веков назад и назвал их в честь своего отца, Короля Барова. Страд использует волков, летучих мышей и прочих существ, чтобы шпионить для него везде в его владениях.
- Жители Баровии простой и напуганный народ. Некоторые из них имеют старые души, но многие не имеют их вовсе. Бездушных легко узнать, ведь им неведомо ничего кроме страха. Они не обладают ни шармом, ни надеждами, ни искрой, а также они не плачут.
- Старая Сваличская Дорога пролегает через домен Страда. Три поселения располагаются на ней, как бусины на нити: Крезк на западе, Валлаки в центре долины и Баровия на востоке. Страд имеет соглядатаев в каждом поселении.
- Также при дороге между Баровией и Валлаки стоит старая ветряная мельница. Её стоит избегать любой ценой! (Вистани отказываются говорить больше.)
- Мудро будет оставаться на дороге. Дикие друиды, беспокойные духи и стаи волков и вервольфов рыщут по Сваличскому Лесу.

Верования и суеверия

Вистани имеют глубоко укоренившиеся верования и суеверия, которые передаются из поколения в поколение:

- Души тех, кто умер в Баровии не могут отправиться в своё посмертие. Они остаются узниками во владениях Страда.
- Некоторые женщины Вистани благословлены даром предвидения. Из всех великих предсказателей, ни одна не сравнится с Мадам Евой. Если вы ищите знаний о будущем, Мадам Ева сможет рассказать вашу судьбу.
- Видящая Вистанка не может прозревать своего будущего или будущего другого вистани. Это обратная сторона величайшего дара вистани – их судьбу нельзя предсказать.
- Проклятия Вистани мощные, но они насылаются с великой осторожностью. Вистани знают, что попытка проклясть того, кто этого не заслуживает, может повлечь за собой ужасные последствия для проклинающего.
- Вороны носят в себе потерянные души, потому их убийство к беде. (Вороны не носят в себе души.)

Проклятия Вистани

Вистанка, не зависимо от возраста, может действием наслать проклятие. Проклятие касается другого, видимого для вистанки существа в 30 футах от него. Вистанка не может наслать ещё одно проклятие пока не совершит длительных отдых.

Проклятие является воздаянием за несправедливость или оскорбление. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, чтобы избежать проклятия. Сложность спасброска равна 8 + Бонус Мастерства вистанки + модификатор Харизмы вистанки. Проклятие действует, пока не будет снято заклинаниями вроде *снятие проклятья [remove curse], высшее восстановление [greater restoration]* и другими им подобными. Оно не прекращает действовать, когда цель умирает. Если проклятая цель будет возвращена к жизни, проклятие продолжает действовать.

Когда проклятие разрушается, вистанка получает болезненный психический откат. Величина психического урона зависит от тяжести наложенного проклятия.

Вистанка выбирает эффект проклятия из приведенных ниже опций; возможны и другие варианты проклятий вистани. Все такие эффекты, по окончании своего действия, наносят психический урон вистани, наложившему его.

- Цель не способна производить некоторые виды действий, включающие тонкие манипуляции, такие как завязывание узлов, игру на инструментах, работу с ниткой и иголкой или сотворение заклинаний с соматическими компонентами. Когда проклятие разрушается, вистанка получает 1к6 психического урона.
- Внешний вид цели меняется, становясь более зловещим, но это лишь внешний эффект. Например, проклятие может создать шрам на лице жертвы, превратить зубы цели в желтоватые клыки или сделать дыхание цели зловонным. Когда проклятие разрушается, вистанка получает 1к6 психического урона.
- Немагический предмет (по выбору МП), которым владеет цель, пропадает и не может быть найден пока не закончится проклятие. Пропавший предмет не может весить более 1 фунта. Когда проклятие разрушается, вистанка получает 1к6 психического урона.
- Цель получает уязвимость к типу урона по выбору вистанки. Когда проклятие разрушается, вистанка получает 3к6 психического урона.
- Цель получает помеху на проверки способности и спасброски, связанные с одной характеристикой по выбору вистанки. Когда проклятие разрушается, вистанка получает 3к6 психического урона.
- Настройка цели к одному из его магических предметов (по выбору МП) пропадает и цель не может более настроиться к этому предмету, пока проклятие не будет разрушено. Когда проклятие разрушается, вистанка получает 5к6 психического урона.
- Цель слепнет, глохнет или оба эффекта одновременно. Когда проклятие разрушается, вистанка получает 5к6 психического урона.

Сглаз

Действием вистанка может выбрать целью существо, которое он может видеть, в 10 футах от себя. Эта волшебная способность, которую вистани называют Сглазом, повторяет длительность и эффект заклинаний *дружба с животными [animal friendship], очарование личности [charm person], удержание личности [hold person]* (по выбору вистана), но не требует ни соматических, ни материальных компонентов. Сложность этого эффекта равна 8 + Бонус Мастерства вистанки + модификатор Харизмы вистанки. Если цель преуспевает в спасброске, вистанка слепнет до конца своего следующего хода.

Вистанка, использовавшая Сглаз, не может использовать его пока не совершит короткий или длительный отдых. Как только цель преуспеет в спасброске против Сглаза вистанки, она остаётся иммунной к Сглазу всех вистани на 24 часа.

Случайные столкновения

Земли Баровии кишат опасностями. Проходите проверки на случайные столкновения каждые 30 минут, которые персонажи проведут на дорогах Баровии или в дикой местности (не проходите эти проверки, если у них уже были два случайных столкновения вне стен за последние 12 часов.)

- Если персонажи находятся на дороге, столкновение случается при результате 18 или более броска к20.
- Если персонажи находятся в глуши, столкновение случается при результате 15 или более броска к20.

Если происходит случайное столкновение, сделайте бросок по таблице дневных или ночных столкновений, в зависимости от времени или группа может столкнуться со шпионами Страда (см. врезку «Шпионы Страда»).

Случайные столкновения днём в Баровии

к12+к8	Столкновение
2	3к6 **обывателей** [commoner] Баровии
3	1к6 **разведчиков** [scout] Баровии
4	Охотничья ловушка
5	Могила
6	Ложный след
7	1к4+1 **разбойников** [bandit] Вистани
8	Всадник скелет
9	Безделушка
10	Схрон
11	1к4 **роев воронов** [swarm of ravens] (50%) или 1 **верворон** [wereraven] (см. приложение D) в форме ворона (50%)
12	1к6 **лютых волков** [dire wolf]
13	3к6 **волков** [wolf]
14	1к4 **берсерка** [berserker]
15	Труп
16	1к6 **вельвольфов** [werewolf] в человеческой форме
17	1 **друид** [druid] с 2к6 **ветвистыми заразами** [twig blight]
18	2к4 **игольчатых заразы** [needle blight]
19	1к6 **пугал** [scarecrow]
20	1 **ревенант** [revenant]

Случайные столкновения ночью в Баровии

к12+к8	Столкновение
2	1 **привидение** [ghost]
3	Охотничья ловушка
4	Могила
5	Безделушка
6	Труп
7	Схрон
8	Всадник скелет
9	1к8 **стай летучих мышей** [swarm of bats]
10	1к6 **лютых волков** [dire wolf]
11	3к6 **волков** [wolf]
12	1к4 **берсерков** [berserker]
13	1 **друид** [druid] с 2к6 **ветвистыми заразами** [twig blight]
14	2к4 **игольчатых заразы** [needle blight]
15	1к6 **вервольфов** [werewolf] в волчьей форме
16	3к6 **зомби** [zombie]
17	1к6 **пугал** [scarecrow]
18	1к8 **зомби Страда** [Strahd zombie] (см. приложение D)
19	1 **блуждающий огонёк** [will-o'-whisp]
20	1 **ревенант** [revenant]

Используйте описания, приведенные ниже, для описания каждого случайного столкновения. Описания пунктов таблиц приведены в алфавитном порядке.

Безделушка

> Вы замечаете что-то на земле.

Случайный персонаж обнаруживает потерянную безделушку. Совершите бросок по таблице Безделушек в приложении A, выберите из них какую-то конкретную или создайте что-то своё налету.

Берсерки

Эти горцы с ног до головы покрыты толстым слоем серой грязи, которая делает их трудноразличимыми в тумане и позволяет лучше скрываться в горах, которые они называют своим домом. Пока они замаскированы таким образом, они получают преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), производящиеся для того, чтобы спрятаться. Персонажи, чей показатель Пассивного Восприятия выше, чем результат проверки Ловкости (Скрытность) берсерков, может заметить ближайшего из них.

Если кто-то замечает берсерка, прочтите:

> Вы спугнули выглядящую одичавшей фигуру, измазанную в грязь и сжимающую в руках каменный топор грубой работы. Внешне невозможно различить – мужчина это или женщина.

Берсерки избегают цивилизованных людей. Они стараются скрываться и уходить, если их заметили, атакуя только в случае попадания в ловушку или угрозы.

Блуждающий огонёк

Это случайное столкновение может случиться лишь один раз. Если оно должно будет случиться вновь, считайте что столкновения произойти не должно.

> В нескольких сотнях ярдов от вас, через туман, вы видите мерцание факела.

Если персонажи следуют за мерцающим светом, прочтите:

> Свет факела беспокойно мерцает, уходя от вас, но у вас получается не потерять его из виду. Вы быстро, но аккуратно пробираетесь сквозь туман, пока не приходите к остову разрушенной башни. Верхние этажи здания обрушились, оставив груды обломков и щепок повсюду у основания башни. Гаснущий огонёк, трепеща, проходит в открытый дверной проём, ведущем на первый этаж башни, и исчезает где-то внутри.

Огоньком является **блуждающий огонёк** [will-o'-whisp], который войдя в руины башни становится невидимым, в надежде заманить персонажей внутрь к их погибели.

Пол внутри башни представляет собой утоптанную землю. Внутренности башни являются осквернённой землёй (см. «Осквернённая земля» в главе 5 *Руководства Мастера*). У внутренней стороны стены башни, напротив открытого прохода, стоит закрытый, пустой, деревянный сундук.

Если персонажи потревожат сундук, 3к6 **зомби** [zombie] вырываются из земляного пола и нападают на них. Как только зомби появляются, блуждающий огонёк становится видимым и присоединяется к схватке.

Постарайтесь быть как можно более расплывчатыми в определениях, относительно того, как выглядит огонёк, как он себя ведёт и т.д. отвечая на вопросы игроков до того, как они войдут в башню, чтобы раньше времени не раскрыть загадку и застать игроков врасплох появлением огонька и его сотрудничеству с зомби.

Возможно стоит позволить игрокам пройти пару «ложных» проверок, результаты которых только подтвердят, что огонёк ведёт себя как огонь факела в руках заблудшего человека.

Также, сложно представить себе, чтобы группа решила отправиться за факелом и не окликала его носителя. А потому следует заранее обозначить, что туман поглощает звуки, не позволяя им разноситься далеко, или наоборот разносит их так, что через пару метров уже не совсем ясно, откуда доносится крик.

Шпионы Страда

Будучи бесспорным хозяином Баровии, у Страда много шпионов, от стай летучих мышей до странствующих Вистани, которые каждый день докладывают ему на рассвете и на закате. Эти агенты постоянно патрулируют землю Баровии и сообщают обо всем, что они видят.

Каждый день и ночь, которую персонажи проводят в Баровии, один или несколько шпионов вампира следят за ними и пытаются вернуться к Страду с докладом. Когда появляется шпион, персонажи, у которых есть пассивная оценка Мудрости (Внимательность), равная или превышающая отметку Ловкости (Скрытность) шпиона, замечают это. Если персонажи не замечают шпиона, он не взаимодействует с героями. Если персонажи заметят шпиона, он, как правило, старается бежать, а не сражаться. Другой целью шпиона может быть получение какого-либо физического объекта – имущества, предмета одежды или даже части тела персонажа, такой как прядь волос, которую Страд может использовать для повышения эффективности своего заклинания. Если один из шпионов Страда сталкивается с партией, шпион пытается захватить доступный предмет персонажа перед тем, как убежать. Если Страд получает такой предмет, он использует свое заклинание, чтобы узнать как можно больше о партии, прежде чем планировать свою следующую атаку, и проверить информацию, полученную от его шпионов.

Вервольфы

Если вервольфы находятся в человеческой форме, прочтите:

> Вы слышите басовитый голос, «Эй! Кто там?» Через леденящий туман проступает фигура крупного мужчины в бесцветных одеждах, на плечи которого наброшена порванная серая накидка. У него чёрные, густые волосы и топорщащиеся бакенбарды. Он тяжело опирается на копьё, а через плечо у него переброшена небольшая связка шкурок и тушек животных.

Если вервольфы в форме волка, прочтите:

> Вы слышите отдалённый волчий вой.

Вервольфы действуют в зависимости от того, в какой они форме.

Человеческая форма. Вервольфы в человеческом обличье притворяются трапперами. Если их более одного, остальные находятся на расстоянии свиста.

Они пытаются втереться в доверие к персонажам и выведать, есть ли у тех посеребрённое оружие. Если им кажется, что у персонажей его нет, они принимают гибридную форму и нападают. В противном случае, они покидают группу персонажей подобру-поздорову.

Волчья форма. Вервольфы в форме волка следуют за группой на безопасном расстоянии несколько часов. Если их проверки Ловкости (Скрытность) превышают показатели пассивного Восприятия персонажей, вервольфы нападают, застигая персонажей врасплох, когда те решают расположиться на короткий или длительный отдых. В противном случае, они ждут пока персонажи не будут ослаблены другим случайным столкновением, прежде чем приблизиться для того, чтобы добить их.

Логово вервольфов находится в пещерном комплексе, расположенном над Озером Бараток (область Z). Если вы использовали зацепку приключения «Вервольфы в тумане» для того, чтобы заманить персонажей в Баровию, захваченных вервольфов можно заставить выдать местонахождение их логова, где они держат пленных.

Верворон

Этот верворон, находясь в форме ворона, наблюдает за персонажами с расстояния. Сравните результат его проверки Ловкости (Скрытность) с показателем Пассивного восприятия персонажей, чтобы определить, остался ли он незамеченным для группы.

Если один или несколько персонажей замечают существо, прочтите:

> Сквозь туман, вы видите чёрную птицу, кружащую над вами. Когда он замечает ваш взгляд, ворон улетает, но лишь для того, чтобы через некоторое время вернуться, оставаясь на отдалении.

Верворон принадлежит к тайному ордену, называющему себя Хранители Пера [Keepers of the Feather]. Если персонажи не обнаружат его, вервольф скрытно следует за ними в течение 1к4 часов. После чего или ранее, если персонажи нападут на него, существо отправляется домой, чтобы доложить обо всём увиденном.

Если группе выпадает второе случайное столкновение с верворoном, он представится группе союзником и попросит их отправиться с ним на постоялый двор «Синяя Вода» в Валлаки, чтобы познакомиться с «несколькими новыми друзьями». После этого разговора он улетит в направлении города.

Если персонажам до этого столкновения выпало случайное столкновение «Схрон» и вы воспользовались нашими рекомендациями, то считайте это столкновение уже вторым столкновением «Верворон».

Волки

Эти земли служат домом множеству волков, и на этот раз их вой звучит столь близко, что вы уже не можете чувствовать себя в безопасности.

У персонажей есть несколько минут, чтобы подготовиться к нападению волков. Они подчиняются воле Страда и не могут быть очарованы или испуганы.

Всадник скелет

Из тумана выступает скелет боевого коня со всадником. Оба они облачены в остатки кольчужного доспеха. Скелет-всадник держит в поднятой руке ржавый, давно погасший фонарь.

Скелет [skeleton] человека на **скелете боевого коня** [warhorse skeleton]– это всё, что осталось от всадника и его коня, которые сгинули, пытаясь покинуть Баровию через туман, её окружающий. Они обречены бродить по долине, в поисках выхода из неё, без какой-либо надежды на спасение. Скелет игнорирует персонажей, если те не нападают на него.

Если и всадник, и конь будут уничтожены, это столкновение не может более произойти. Уничтожение только одного скелета не предотвращает возможной встречи с другим в будущем.

Друид и ветвистые заразы

Тощая фигура с всклокоченными волосами и босыми ногами, одетая в рваную тогу, сшитую из шкур животных приближается к вам. Вы не можете определить мужчина это или женщина. Существо останавливается, втягивает носом воздух и смеется, как помешанный. Земля поблизости начинает двигаться, когда к вам сползаются крошечные ветвистые монстры.

Баровия является родиной друидов, которые поклоняются Страду из-за его способности контролировать погоду и зверей Баровии. Друиды дикие и жестокие, и каждый контролирует множество Ветвистых зараз, которые сражаются до того момента, пока не будут уничтожены. Если все ветвистые заразы уничтожены или друид теряет более половины своих хитов, друид убегает, направляясь к Холму Былого [Yester Hill] (область Y).

Зомби

Ужасающая вонь гниющей плоти повисла в воздухе. Впереди вы видите пошатывающиеся и стонущие трупы мёртвых мужчин и женщин, которые неуклюже бредут кто-куда.

Эти несчастные Баровианцы пали жертвой зла этой земли и теперь бродят от места к месту в виде изголодавшейся толпы.

Зомби Страда

Даже окружающий вас плотный туман не может скрыть вонь смерти, приближающуюся к вам. Нечто злое приближается, и его выдаёт хруст веток под ногами.

Если персонажи передвигаются тихо и не несут никаких источников света, они могут попробовать спрятаться от зомби Страда. Эти неживые солдаты когда-то были стражей Замка Равенлофт. Они бежали из замка, когда Страд стал вампиром, но так и не смогли избежать гнева своего хозяина. Они до сих пор носят обрывки ливрей и набрасываются на любого живого, которого они увидят.

Игольчатые заразы

Согнутые фигуры неровным шагом выступают из тумана, их тощие, вытянутые тела покрыты иглами.

Леса кишат игольчатыми заразами, которые служат злым друидам Баровии. Если персонажи передвигаются тихо и не несут источников света, они могут попытаться спрятаться от этих зараз.

Ложный след

Это столкновение может произойти только если персонажи путешествуют; в противном случае, считайте, что столкновение отсутствует.

Вы обнаруживаете пешую тропу, пробивающуюся через местность.

Злые друиды оставили эту тропу. Следование по ней в любом направлении приводит к яме с шипами (см. «Ловушки в игре» в главе 5 *Руководства Мастера* подземелий). Тонкий настил из веток и сосновых иголок скрывает яму, дно которой покрыто заостренными деревянными кольями.

Лютые волки

Скалящийся волк, размером с медведя гризли, выступает из тумана.

Область слегка скрыта [lightly obscured] туманом. Если лютых волков более одного, другие находятся недалеко позади и их можно заметить в виде тёмных силуэтов в тумане. Лютые волки Баровии жестокие волки-переростки и верные слуги Страда. Их невозможно очаровать или испугать

Могила

Это столкновение может произойти только если персонажи путешествуют; в противном случае, считайте, что столкновение отсутствует.

Вы выходите к старой могиле.

Существует 25% шанс, что могила не тронутая и выглядит как удлинённый земляной холмик или груда камней. Персонажи, которые раскапывают могилу, обнаруживают останки человека, облачённого в проржавелую кольчугу (солдата). Среди костей лежит и ржавое оружие.

Если же могила разорена, то персонажи находят не глубокую, заполненную грязью яму, вокруг которой разбросаны грязь, камни и кости, часть из которых всё ещё в могиле.

Персонажей, которые выступают против осквернения или за приведение в порядок уже разграбленной могилы стоит поощрять вдохновением.

Такие могилы могут стать отличным поводом создания сложного морального выбора. С одной стороны, героев может ждать внутри нечто ценное – к примеру, волшебное оружие, доспехи или другие полезные предметы, которые им могут понадобиться. С другой – если они возьмутся за расхищение могил, они гарантированно должны получить что-то вроде «анти-вдохновения» или проклятия, какого-то рода.

Обыватели Баровии

Звук ломающихся веток привлекает ваше внимание к нескольким тёмным фигурам в тумане. У них в руках факела и вилы.

Если персонажи двигаются тихо и не несут источников света, они могут попытаться спрятаться от этих баровианцев, несущих вилы (+2 к попаданию, вместо дубинки, Попадание: колющий урон 3 (1к6)).

Обыватели Баровии редко покидают свои поселения. Это может быть семья, которая ищет более безопасное место жизни или разгневанная толпа, которая ищет персонажей или направляется в Замок Равенлофт, чтоб выступить против Страда.

Охотничья ловушка

Это столкновение может произойти только если персонажи путешествуют; в противном случае, считайте, что столкновение отсутствует.

Пускай каждый персонаж, идущий впереди группы, пройдёт проверку Мудрости (Выживание) Сл 15. Если один или более преуспели в ней, прочтите:

Вы замечаете капкан на волка, чьи стальные челюсти изрядно поржавели. Кто-то аккуратно спрятал капкан под тонким слоем еловых иголок и палой листвы.

Охотники и трапперы Баровии устанавливают такие ловушки в надежде уменьшить популяцию волков, но волки Страда слишком умны, чтобы попадаться в них. Если никто из персонажей в передних рядах не заметил спрятанную ловушку, случайный персонаж из группы попадает в неё. Правила для охотничьих капканов приведены в главе 5, «Снаряжение», *Книги игрока*.

Выдержка из *Книги игрока*:

Охотничий капкан. Если вы действием установите эту ловушку, она образует стальное кольцо с зазубренными краями, которая захлопывается, когда в её центр наступает существо. Капкан привязывается толстой цепью к неподвижному предмету, такому как дерево или колышек, вбитый в землю. Существо, наступившее в центр, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе оно получает колющий урон 1к4 и прекращает перемещение. Впоследствии, пока существо не высвободится из ловушки, его перемещения ограничены длиной цепи (обычно 1 метр). Любое существо может действием совершить проверку Силы Сл 13, чтобы высвободить себя или другое существо, находящееся в пределах досягаемости. Каждая проваленная проверка причиняет пойманному существу колющий урон 1.

Привидение

Перед вами появляется зловещее видение, его пустые глазницы чернеют от гнева.

Многие призраки населяют эту землю. Этот призрак особый – это все, что осталось от человека, лишенного жизни Страдом (решите, является он мужчиной или женщиной). Он появляется и шипит: «Никто никогда не узнает, что вы здесь умерли». Затем он атакует. Если у призрака получится овладеть персонажем, он приводит носителя к воротам Равенлофта (область J) и бросает тело носителя в пропасть.

Пугала

Если хотя бы у одного из персонажей показатель Пассивного Восприятия 11 или более, прочтите:

Вам на глаза попадается пугало. Его вышитые глаза и рот скривились в злобном выражении, а туловище набито мёртвыми воронами. Длинные, ржавые ножи служат ему когтями.

Если пугал более одного, другие находятся неподалёку. Если у всех персонажей показатель Пассивного Восприятия ниже 11, пугала застают их врасплох.

Баба Лысяга (см. главу 10, область U3) создала эти пугала для охоты и убийства воронов и верворонов. Эти пугала наполнены злыми духами и получают удовольствие от убийства всех, кого они встретят.

Можно совместить это столкновение со столкновением «Стаи воронов».

Если персонажи успешно подкрадутся к пугалу, они смогут застать картину, как пугало бросается на ворона. Ворону приходят на помощь его товарищи, но вороны проиграют этот бой, если персонажи не вступятся за птиц.

Разбойники Вистани

Вы чуете слабый аромат табачного дыма в холодном воздухе и слышите смех сквозь туман.

Это злые вистани идут по дикой местности Баровии, не опасаясь за своё благополучие, дымя трубками, прихлёбывая из своих бурдюков и рассказывая страшилки. Они ищут могилы для того, чтобы их разграбить или гонят мелкую дичь. За 100 зм они предлагают свои услуги проводников. Пока эти вистани находятся с группой, бросайте к12 вместо к12+к8 для определения случайных столкновений в глуши. Вдобавок, волки и лютые волки не угрожают персонажам, пока вистани путешествуют с ними и не являются их пленниками.

Сокровища. Один из разбойников вистани имеет небольшой мешочек с 2к4 небольших драгоценных камней (по 50 зм каждый).

Разведчики Баровии

Если хотя бы один из персонажей обладает показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 16 или выше, прочтите:

Вы видите тёмную фигуру, которая пригнулась и замерла, направив в вашу сторону арбалет.

Если в столкновении участвуют несколько разведчиков, остальные рассредоточены по области 100x100 футов.

Это охотники и трапперы из Баровии, которые ищут пропавшего жителя. Как только они понимают, что персонажи не имеют намерений их убивать, они опускают своё оружие и просят помощи в поисках пропавшего. Если персонажи отказываются им помочь, разведчики указывают им направление на ближайшее поселение и уходят даже не попрощавшись. Они используют лёгкие арбалеты вместо длинных луков (+4 к попаданию, дистанция 80/320 фт. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2)).

Перечень тех, кого следует найти:

- Бьянка Попеску, дочь одного из разведчиков
- Милош Радоневич, местный крестьянин
- Иван Казин, ученик кузнеца
- Бореслава Кшижинская, мать одного из крестьян

Варианты сцены обнаружения:

- Пропавший мёртв. Разодран волками или ещё какими-то зверями, его внутренности растащены по всех поляне, а на остатке лица мертвеца застыла маска ужаса. Вы слышите вой...
- Пропавший выбегает из тумана. Одежда его изодрана в клочья. На открытых участках видны синяки, царапины и ссадины. Наткнувшись на вас он прячется за ваши спины и трясущейся рукой указывает в туман, сомкнувшийся за ним...
- Вы обнаруживаете пропавшего сидящим под разлапистой сосной, раскачивающегося из стороны в сторону и бормочущего себе под нос какую-то неразбериху. При попытке поднять его, он с безумными криками, которые разносятся эхом по всему окрестному лесу, бросается на вас.

Возможные награды за помощь:

- Доверие того, кому оказали помощь
- Деньги / Еда
- Возможность переночевать
- Зелье лечения

Ревенант

Вы замечаете одинокую фигуру, идущую поступью и выправкой того, кто не ведает страха. Облачённая в поржавевший доспех, она сжимает сверкающий длинный меч в его бледной руке и выглядит готовой к бою.

С расстояния, ревенант выглядит как зомби и может быть ошибочно принят за него. Персонаж на расстоянии 30 футов, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10, замечает искру интеллекта и огонь ненависти в его впалых глазах. Ревенант облачён в изодранную кольчугу, которая предоставляет такую же степень защиты, как и кожаный доспех.

Ревенант был рыцарем Ордена Серебряного Дракона, который был уничтожен при защите долины от армии Страда более, чем четыре века назад. Ревенант более не помнит своего имени и бродит по земле в поисках волков и прислужников Страда, которых убивает без разговоров. Если персонажи нападают на него, он считает, что они союзники Страда и сражается с ними до самого конца.

Действием, ревенант может дважды атаковать своим длинным мечом, держа оружие двумя руками и нанося 15 (2к10+4) рубящего урона при каждом попадании.

Если персонажи представятся врагами Страда, ревенант предлагает им отправиться в Аргинвостхольт [Argynvostholt] (глава 7) и убедить Владимира Хорнгаарда [Vladimir Horngaard], главу Ордена Серебряного Дракона, помочь им. Ревенант более всего желает убить Страда, но не отправится в Замок Равенлофт, пока не получит такого приказа от Владимира. Если персонажи попросят ревенанта отвести их к Хорнгаарду в Аргинвостхольт, он сделает это, но будет избегать контакта с поселениями Баровии.

Стаи воронов

Ваше присутствие в этих безотрадных землях не осталось незамеченным. Ворон следует за вами несколько минут соблюдая уважительную дистанцию.

Ворон не каркает и никак по-другому не пытается пообщаться с персонажами. Если они оставляют его в покое, прочтите:

Всё больше воронов начинают проявлять интерес к вам. Спустя некоторое время, их число растёт и вскоре сотни воронов уже наблюдают за вами отовсюду.

Вороны разлетаются если на них напасть. Если их оставить в покое, они продолжат наблюдать за группой, оставаясь с персонажами, пока те не прибудут в Замок Равенлофт или другое поселение. Если персонажи вступают в случайное столкновение с враждебными существами, стая воронов помогает персонажам, нападая и отвлекая их врагов.

Стаи летучих мышей

Тишина ночи внезапно нарушается писком летучих мышей и хлопаньем крошечных черных крыльев.

Эти летучие мыши являются слугами Страда. Они нападают на персонажей без каких-либо причин.

Схрон

Это столкновение может произойти только если персонажи путешествуют; в противном случае, считайте, что столкновение отсутствует.

Персонажи обнаруживают кожаный свёрток, спрятанный в кустах, в пустом дереве, дупле или в густой кроне дерева. Если они разворачивают свёрток, прочтите:

В свёртке находится набор обычной одежды для взрослого человека.

Одежды соответствуют безликому стилю одежды жителей Баровии. Одежда принадлежит обычному вервольфу [werewolf] или верворону [wereraven].

Если персонажи предпримут какие-либо действия для маркировки этой одежды, вознаградите их вдохновением и в последствии у вас появляется возможность намекнуть персонажам на личность того или иного НИП, обратив их внимание на их же маркер на его одежде.

Это может привести в последствии к интересному повороту в столкновениях «Верворон» и «Вервольфы».

Труп

Это столкновение может произойти только если персонажи путешествуют; в противном случае, считайте, что столкновение отсутствует.

Земли Баровии: Общие черты

Следующие правила применяются к дверям, скрытым дверям, замкам и паутинам в этих землях, если по тексту не сказано иное:

Двери. Деревянные двери могут быть выломаны успешной проверкой Силы Сл 10 или Сл 15, если дверь заперта на засов или укреплена каким-то иным способом. Увеличьте Сл на 5, если дверь сделана из камня, или на 10 если она из железа. Уменьшите Сл на 5 если дверь выполнена из стекла или янтаря, или если дверь ослаблена каким-то образом (например, гнилью или ржавчиной).

Скрытые двери. Если нет явных намёков на присутствие скрытой двери, таких как царапины на стенах рядом или следов, ведущих к ней, персонаж с показателем Пассивного Восприятия 15 или выше замечает скрытую дверь. В противном случае, обнаружение скрытой двери требует обыска области и успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Альтернативно, в случае обыска можно проводить проверку Интеллекта(Расследования), для обнаружения скрытых дверей с пониженной сложностью.

Замки. Существо, владеющее воровскими инструментами может использовать их для того, чтобы взломать обычный замок при успешной проверке Ловкости Сл 15. Обычный навесной замок может быть сбит успешной проверкой Силы Сл 20 с помощью дробящего или рубящего оружия.

Паутина. Персонажи могут проходить обычную паутину, в том числе и густую, без опаски стать опутанным или замедленным. Персонаж может действием расчистить густую паутину в 10-футовом квадрате. Паутина, сплетённая гигантскими пауками [giant spider] – это другое дело; см. «Опасности Подземелья» в главе 5 *Руководства Мастера* для правил по паутине гигантских пауков.

Выдержка из *Руководства Мастера*

Паутина. Гигантские пауки ткут толстую липкую паутину в проходах и на дне ям, чтобы ловить добычу. Эти заполненные паутиной участки являются труднопроходимой местностью. Более того, существа, впервые за ход входящие в пространство с паутиной, или начинающие там ход, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе они станут опутанными паутиной. Опутанное существо может действием попытаться высвободиться, если преуспеет в проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 12.

У каждого куба с длиной ребра 10 футов гигантской паутины КД 10, 15 хитов, уязвимость к огню и иммунитет к дробящему, колющему урону и урону психической энергией.

Вы находите труп.

Бросьте к6, чтобы определить природу трупа:

1-2. Труп принадлежит волку, убитому копьями и арбалетами.

3-5. Труп принадлежит баровийскому мужчине, женщине или ребенку, который был разорван на куски лютыми волками. Если партию сопровождают баровийские разведчики (см. Выше), разведчики узнают в трупе человека, которого они ищут.

6. Труп похож на одного из персонажей (определяется случайным образом), но он лишен брони, оружия и ценностей. При попытке его переместить, его плоть тает, пока не останется только скелет.

Области Баровии

Следующие области соответствуют отметкам на карте Баровии на странице 35 и на карте-плакате.

A. Старая Свалическая Дорога

Черные лужи лежат точно чёрные зеркала у обочин и посреди разбитой, грунтовой дороги. Гигантские деревья миражами прорываются к дороге сквозь туман своими когтистыми ветвями.

Если персонажи идут по дороге, они прибывают в область B после 5 часов. Если персонажи путешествуют в фургонах вистани, они прибывают вдвое быстрее.

B. Ворота в Баровию

Существуют двое таких ворот: одни к западу от деревни Баровия, другие – к востоку от неё.

Туман выплывает из лесу, поглощая дорогу позади вас. Впереди, из густого, непроходимого леса, облачённого в туманы, на обочины дороги выступают высокие колонны серого камня. Огромные железные ворота закреплены на каменной кладке. Холодная роса поблёскивает льдом на их проржавленных прутьях. Две обезглавленные статуи вооружённых стражей стоят по сторонам ворот, а их головы лежат в траве у их ног. Они приветствуют вас лишь холодным молчанием.

Если персонажи путешествуют пешком, ворота, скрипя петлями, сами распахиваются, когда они приближаются.

Ворота закрываются за персонажами, после того как они проходят через них. Если персонажи путешествуют в фургонах вистани, ворота открываются перед головным фургоном и закрываются после того, как замыкающий фургон минует их.

Восточные ворота не открываются для людей, которые пытаются покинуть домен Страда, если они не путешествуют в сопровождении вистани. Туман душит любого не-вистани, который минует ворота или обходит их когда они закрыты (см. «Туманы Равенлофта» далее в этой главе).

Если Страд будет побеждён, ворота Баровии распахиваются и туман уходит с дороги на восток.

C. Свалический лес

Деревья великаны, чьи верхушки теряются в тяжёлом, сером тумане, пропускают лишь малую толику мертвенно-бледного света. Стволы деревьев располагаются неестественно близко друг к другу, а под их сенью царит тишина заброшенного склепа, навевающая чувство так и не озвученного крика.

Если персонажи путешествуют в фургонах вистани, они могут проделать путь до деревни Баровия (область E) без происшествий.

Если персонажи следуют по дороге пешком, персонаж с наивысшим показателем Пассивного Восприятия замечает следующее:

Вы улавливаете запах смерти в воздухе.

Персонажи могут следовать за запахом к его источнику:

Мерзкая вонь приводит вас к не до конца зарытому в подлеске человеческому трупу, около 15 футов от дороги. Молодой человек должно быть был простым обывателем. Его грязная одежда порвана и расцарапана когтями. Вороны уже побывали у тела, о чём свидетельствуют следы лап повсюду. Похоже, что человек мёртв уже несколько дней. В руке он сжимает смятый конверт.

Мертвец, Далван Оленски [Dalvan Olensky], пытался покинуть Баровию с письмом от его хозяина, когда лютые волки Страда убили его на дороге. Желая вернуться к Страду как можно скорее, волки оставили тело в лесу, но ещё не вернулись, чтобы устроить пир.

Письмо в руке Далвана запечатано восковой печатью и оттиснутой на ней большой литерой Б. Пергамент старый и дряхлый. Если персонажи открывают письмо и читают его, покажите игрокам раздаточный материал «Письмо Коляна Индировича (версия 2)» из приложения F. Письмо датируется неделей ранее.

Далвану было сказано оставить письмо у ворот, в надежде, что случайные посетители найдут его и повернут назад.

Если персонажи отправляются в лес, они слышат вой одинокого волка где-то далеко в лесу. Каждый раунд, один или несколько волчьих голосов присоединяются к вою, по мере чего звук становится всё ближе к группе. Если персонажи всё ещё в лесу после 5 раундов воя, 5 **лютых волков** [dire wolf] появляются и нападают на персонажей. Если персонажи пытаются убежать в деревню Баровия, к этим лютым волкам присоединяется стая из 20 **волков** [wolf]. Волки и лютые волки прекращают своё нападение, если персонажи возвращаются на дорогу и направляются в сторону деревни Баровия (область E).

D. Река Ивлис

Когда персонажи впервые выходят к это реке, прочтите:

Эта чистая, голубая, как ясное зимнее небо, река несёт свои воды по долине.

Река примерно 50 футов в ширину, а глубина колеблется от 5 до 10 футов. Арочные каменные мосты пересекают реку в двух местах – одно близ деревни Баровия (область E), другой у Водопадов Тсер (область H).

E. Деревня Баровия

Глава 3 описывает деревню Баровия и населяющий её угрюмый народ.

F. Перекрёсток у реки Ивлис

Пройдите проверку на случайное столкновение, когда персонажи входят в область F, если они не путешествуют с вистани.

Старая деревянная виселица поскрипывает на ледяном ветру, дующем с возвышенности на западе. Обрывок верёвки пляшет, привязанный к поперечной балке. Сильно разбитая дорога разделяется здесь у знака, расположенного напротив виселицы, и указывающего в трёх разных направлениях. ДЕРЕВНЯ БАРОВИЯ на восток, ОЗЕРО ТСЕР на северо-запад и РАВЕНЛОФТ/ВАЛЛАКИ на юго-запад. Тропа, ведущая на северо-запад, уходит по склону и теряется среди деревьев, а тропа на юго-запад ведёт в гору. За виселицей располагается, местами развалившаяся, невысокая стена, частично огораживающая небольшое количество могил, укрытых лёгкой туманной дымкой.

Тропа на северо-запад ведёт к реке и области G. Дорога на юго-запад ведёт в область H. Восточная дорога ведёт к арочному мосту и продолжается до деревни Баровия (область E). Если персонажи путешествуют с вистани, те ведут их на северо-запад к лагерю вистани.

Виселица располагается на подгнившем 5-футовом помосте, с деревянными ступенями, ведущими на него.

Здесь находятся одиннадцать могил, и их надгробия пусты. Забытые люди, лежащие здесь, ранее были здесь же повешены. Персонажи, которые решают разрыть могилы, обнаруживают лишь сгнившие гробы с замшелыми костями.

Повешенный

Когда персонажи покидают эту область, прочтите:

> Вы слышите скрип дерева и верёвки позади вас, идущий откуда-то с помоста виселицы. Там, где мгновение назад ничего не было, теперь висит безжизненное, серое тело. Ветер медленно разворачивает повешенного так, что его мёртвые глаза останавливаются на вас.

Случайно выбранный персонаж видит себя, висящего на виселице. Все прочие видят не более, чем незнакомого жителя Баровии. Труп выглядит и пахнет вполне реальным, но мгновенно распадается в прах, если до него дотронуться или передвинуть.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно закопано в одной из могил. Для каждой из разрываемых персонажем могил, существует кумулятивный 10% шанс обнаружения сокровища.

> Можно расположить сокровище в могиле, с обозначением, явно указывающим на персонажа, который должен будет «висеть». Это может быть герб, любимые слова персонажа, символ или их комбинация, явно указывающие именно на него. Так атмосфера ужаса и мистики будет усилена ещё больше.

G. Лагерь у Озера Тсер

> Дорога постепенно исчезает и заменяется извилистой, грязевой тропой, петляет между деревьями. Глубокие колеи, тянущиеся по земле, свидетельствуют о передвигающихся туда и обратно фургонах.
>
> Купол тумана и ветвей внезапно расходится, открывая чёрные, давящие с неба тучи. Перед вами открывается поляна, выходящая к реке, которая расширяется, формируя небольшое озеро несколько сотен футов шириной. Пять цветастых шатров, каждый десяти футов диаметром, разбиты вне кольца, образованного четырьмя фургонами с деревянными, закруглёнными крышами. Значительно больший шатёр, провисающие полы которого подсвечиваются изнутри, стоит у берега озера. Около этого шатра, восемь лошадей без уздечек пьют воду из реки.
>
> Скорбная мелодия аккордеона звучит вместе с пением нескольких ярко наряженных фигур, расположившихся у костра. Тропа продолжается за лагерь, заворачивая севернее, между рекой и кромкой леса.

Восемь **упряжных лошадей** [draft horse], пьющих из реки, используются для того, чтобы тянуть фургоны вистани, и их не так просто испугать.

Если персонажей привозят в лагерь вистани, их эскорт остаётся в лагере и не сопровождает группу далее.

Двенадцать вистани (ХН человек мужчина или женщина **разбойник** [bandit]) стоят и сидят вокруг костра, рассказывая истории и попивая вино. Они пьяны и получают помеху на броски атак и проверки характеристик. Трое трезвых вистани (ХН человек мужчина или женщина **капитан разбойников** [bandit captains]) отдыхают в трёх из четырёх фургонах, но быстро вступают в действие, если поднимется тревога.

Хотя вистани в этом лагере союзны Страду, они нападают на персонажей только если те провоцируют их угрозами или оскорблениями. В противном случае персонажам предлагают фляги с вином и приглашают присоединиться к отдыху.

Если персонажи задерживаются в лагере, продолжайте по «Истории Вистани» ниже. Если они выглядят спешащими уйти, один из вистани говорит им: «Ваш визит в наш скромный лагерь был предначертан. Мадам Ева предвидела ваш приход. Она вас ожидает.» вистани после этого указывает на самый большой шатёр. Если персонажи двигаются в указанном направлении, продолжайте по разделу «Шатёр Мадам Евы».

История Вистани

Если персонажи задерживаются у костра, один из вистани пересказывает такую историю:

> «Могучий волшебник прибыл в эти земли более года назад. Я помню его, будто это было вчера. Он стоял там же где стоите сейчас вы. То был весьма харизматичный человек. Он думал, что у него получится поднять народ Баровии против дьявола Страда. Он переполошил их умы мыслями о бунте и привёл толпу к замку.
>
> «Когда появился вампир, крестьянская армия волшебника разбежалась в ужасе. Лишь некоторые остались на позициях, но их более никто не видел с тех пор.
>
> «Волшебник и вампир бросались заклинаниями друг в друга. Их битва перешла со двора Равенлофта на обрыв над водопадом. Я видел ту битву своими собственными глазами. Гром сотряс склон горы, огромные валуны скатились на волшебника, но при помощи своей магии он выжил. Молния с небес ударила в волшебника, но он вновь выстоял. Но когда дьявол Страд набросился на него, магия волшебника не смогла его спасти. Я видел, как он падал тысячу футов навстречу своей смерти. Я спустился к реке, чтобы найти тело волшебника и поискать, ну вы знаете, не осталось ли у него чего-нибудь ценного, но Река Ивлис уже унесла того прочь.»

Рассказчик вистани не помнит имени волшебника, но припоминает, что оно звучало как нечто важное. Если персонажи ещё не говорили с Мадам Евой, рассказчик советует им сделать это.

Шатёр Мадам Евы

Если персонажи решают зайти к Мадам Еве, прочтите:

> Волшебное пламя отбрасывает красноватые блики на обстановку шатра, освещая низкий стол, покрытый чёрной, вельветовой тканью. Отблески света кажется вот-вот выпрыгнут искрами из кристального шара на столе, в глубину которого вглядывается согбенная фигура. Когда старуха начинает говорить, её голос звучит как шелест сухой травы. «Наконец-то явились!» Каркающий смех, будто звуки трещотки, срывается с её пересохших губ.

Мадам Ева [Madam Eva] (см. приложение D) называет каждого персонажа по имени и припоминает некоторые его деяния. Она спрашивает у персонажей, хотят ли те узнать свою судьбу. Если они отвечают «да», Мадам Ева достаёт потёртую колоду карт и продолжает предложением, приведенным в главе 1. (Если персонажи не желают узнать свою судьбу, продолжайте игру, используя результаты гадания, которое вы провели перед началом приключения.) Мадам Ева кажется безумной, но на самом деле, она хитра и остроумна. Она повидала на своём веку немало добрых искателей приключений и знает, что полностью им доверять нельзя. Она желает освободить землю Баровии от её проклятия, а её судьба переплетена с судьбой Страда (детальнее см. приложение D). Она подчиняется воле вампира, когда тот призывает её и не делает ничего, что могло бы вызвать гнев Страда или нанести вред вистани. Она не предлагает и не просит помощи.

Сокровища

В каждом шатре или фургоне вистани, которые обыскивают персонажи, сделайте бросок по нижеприведенной таблице, чтобы определить обнаруженные сокровища:

к20	Сокровища
1-10	Ничего
11-13	Сума со 100 эм (на каждой монете отчеканен профиль Страда)
14-16	Мошна с 4к6 самоцветов, каждый из которых стоит 100 зм
17-19	Мешок содержащий 3к6 дешёвых ювелирных изделий ценой 25 зм и 1к6 дорогих ювелирных изделий по 250 зм каждое
20	Один волшебный предмет (сделайте бросок по Таблице Волшебных Предметов B из *Руководство Мастера*)

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показывает, что сокровище расположено здесь, оно спрятано в одном из фургонов вистани. Мадам Ева даст разрешение персонажам обыскать фургоны, если они её об этом спросят, и любой такой обыск обнаружит предсказанное сокровище.

H. Водопад Тсер

Если персонажи добираются до области H следуя по тропе от лагеря вистани (область G), прочтите:

> Вы следуете вдоль реки к основанию каньона, в дальней части которого огромный водопад срывается в озеро, поднимая в воздух облака ледяного тумана. Огромный каменный мост пересекает каньон почти в тысяче футов над головами.

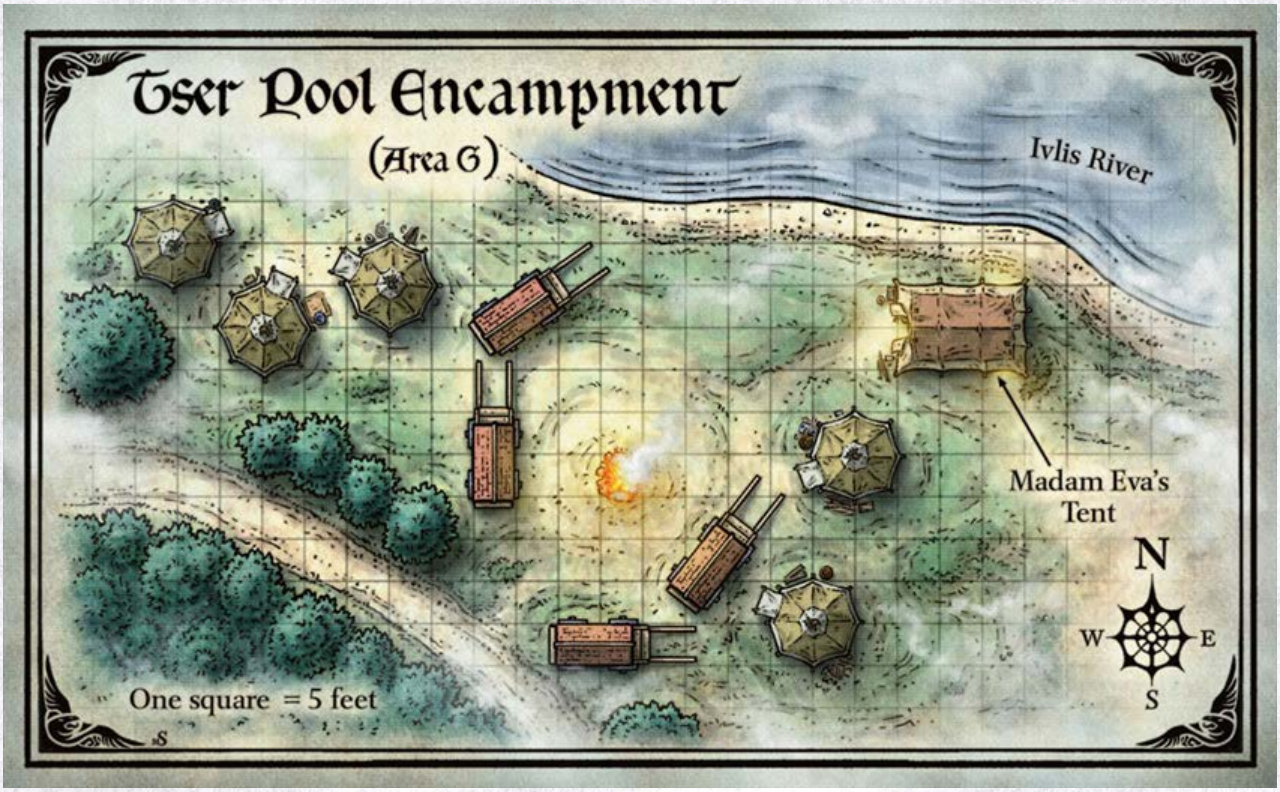
Если персонажи находятся на верхней дороге, прочтите:

> Вы следуете по грунтовой дороге, которая цепляется за склон горы и упирается в арочный мост обожжённого кирпича, пересекающий естественный провал. Горгульи в накидках из почерневшего мха кривятся от вечно плохой погоды, сидя по углам моста. В стороне от моста, с гор в туманное озеро в почти тысяче футов внизу, срывается водопад. Озеро истекает рекой, которая уползает змеёй под одеяло туманов, укрывающих сосны в долине.

Стены провала отвесные и скользкие – по ним невозможно взбираться без помощи магии или набора скалолаза [climber's kit].

Мост скользкий от влажности, но пересекать его безопасно. Дорога к югу от моста ведёт вниз по склону горы к области F; дорога на север пробирается по горам к области I.

Горгульи на мосту – это просто безобидные скульптуры.



I. Чёрная карета

Даже здесь, в горах, не получается уйти от леса и тумана. Далее, по грунтовая дорога разделяется на две, одна из которых расширяется к востоку. Там вы видите небольшие прогалины, уложенные булыжником, что подразумевает, что восточная ветка была когда-то важной дорогой.

Если Страд пригласил персонажей в Замок Равенлофт или как-то по-другому желает направить их в этом направлении, добавьте:

У развилки дороги, по направлению на восток, стоит большая, чёрная карета, запряжённая двумя чёрными лошадями. Лошади выдыхают облачка пара в холод горного воздуха. Дверца в карету бесшумно открывается.

Две чёрные **упряжные лошади** [draft horse] находятся под контролем Страда. Лошади ждут, пока персонажи заберутся в карету, если пожелают. Внутри могут поместиться до восьми персон. Если они садятся в карету, лошади направляются по дороге в область J. Лошадей не получится свернуть с их курса, даже если вожжи возьмёт тренированный возница.

Персонажи, не отправившиеся на восток в карете, могут последовать по дороге на северо-запад, через железные ворота (область B), которые открываются, когда персонажи приближаются к ним и закрываются за ними. Или персонажи могут направиться на юг по извилистой дороге к мосту у Водопада Тсер (область H).

J. Ворота Равенлофта

Следующий текст предполагает, что персонажи добрались сюда в карете из области I. Измените текст так, как того требуют обстоятельства, если персонажи добрались сюда иным способом.

После извилистой дороги через лес и скалистые горы, дорога внезапно сворачивает на восток и вам открывается поразительный вид на башни Замка Равенлофт. Карета замирает перед каменными близнецами сторожками, башенки которых частично разрушены от долгих лет непогоды. Прямо за сторожками наполненный туманом бездонный провал разверзся на пятьдесят футов в ширину.

Старый подъёмный мост, укреплённый деревянными балками пересекает пропасть от вас к арке, ведущей во двор замка. Цепи моста, подточенные ржавчиной и провисшие под собственным весом, поскрипывают на ветру. С высоких стен каменные горгульи следят за вами своими пустыми глазницами и скалят свои жуткие усмешки. За этой областью, главные двери Равенлофта стоят открытыми. Яркий, тёплый свет льётся изнутри, разливаясь по двору. Факела в петлях печально потрескивают огнями по обеим сторонам от распахнутых дверей.

Подъёмный мост выглядит крепким, но некоторых досок не хватает, а он сам скрипит и стонет под любым весом. Всякий раз, когда существо, отличное от Страда и лошадей, которые тянут его карету, пересекает мост, существует 5% шанс того, что доска под существом проломится. Если доска проламывается под существом, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10 или упасть в провал на скалы, расположенные в 1000 футов внизу. Если товарищ существа находится в пределах 5 футов от него и бросается ему на помощь, существо получает преимущество на этот спасбросок.

Зелёная слизь

Пятно зелёной слизи (см. «Опасности Подземелья» в главе 5 *Руководства Мастера*) расположилась на решётке в тоннеле входа и её можно заметить с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 20. Слизь не станет падать на персонажей, входящих в замок, но упадёт на первого же персонажа, которых попытается покинуть замок этим маршрутом.

Зелёная слизь

Эта кислотная слизь пожирает при контакте плоть, органические материалы и металл. Она ярко-зелёного цвета, мокрая и склизкая, может покрывать пол, стены и потолок.

Участок зелёной слизи покрывает квадратную площадь с длиной стороны 5 футов, обладает слепым зрением в пределах 30 футов и падает со стен и потолка, если замечает под собой движение. Другими способами перемещения она не обладает. Существо, знающее о присутствии слизи, может избежать прикосновения к ней, совершив успешный спасбросок Ловкости Сл 10. Никак иначе от падающей слизи не защититься.

Существо, вступившее в контакт с зелёной слизью, получает урон кислотой 5 (1к10). Существо получает этот же урон каждый раз в начале каждого своего хода, пока слизь не будет соскоблена или уничтожена. Дереву и металлу слизь каждый раунд причиняет урон кислотой 11 (2к10), и немагическое деревянное или металлическое оружие или инструмент, использованные для соскабливания слизи, фактически, уничтожаются.

Солнечный свет, все эффекты, лечащие болезни, а также эффекты, причиняющие урон излучением, огнём или холодом, уничтожают участки зелёной слизи.

K. Замок Равенлофт

Глава 4 описывает замок Равенлофт – логово вампира Страда Фон Заровича.

L. Озеро Зарович

У подножия горы, зажатое среди туманных лесов, раскинулось большое озеро. Воды которого, идеально спокойные и чёрные, отражают чёрные тучи над ним будто чудовищно огромное зеркало.

Если персонажи прибывают по побережью к северу от Валлаки днём, добавьте:

У южного берега принесенные на мель стоят три маленьких лодки. Четвёртая лодка, с одинокой фигурой, сидящей в ней с удочкой в руках, виднеется посреди озера.

Каждая лодка может безопасно вместить пять человек. Рыбак на озере – это Блуто Крогаров [Bluto Krogarov] (НЗ мужчина человек **обыватель** [commober]), житель Валлаки. Он находится в трансе и не отвечает ни на что, кроме нападения. Его лодка находится в 400 футах от ближайшего берега. В лодке также лежит связанная семилетняя вистани по имени Арабэлль [Arabelle] (ЗН женщина человек **обыватель** [commober] с 2 хитами и без возможности атаковать). Она связанна пеньковой верёвкой, завёрнута в брезентовую ткань и лежит так, что её невозможно увидеть или услышать с берега.

Отыгрыш Блуто

Блуто Крогаров нищий алкоголик. Он отчаянно пытается поймать немного рыбы, чтобы позже обменять её на вино на постоялом дворе Синяя Вода. После того, как он не мог поймать ни одной рыбы за всю неделю, он похитил Арабэлль, полагая, что вистани приносят удачу. Он собирается принести её в жертву озеру, в надежде, что оно принесёт ему немного рыбы взамен.

Если персонажи понаблюдают за Блуто с берега несколько минут, или отправятся на лодке, чтобы поговорить с ним, он сталкивает свёрток брезента в воду, наблюдает, как он тонет и берёт в руки удочку, ожидая своей награды.

Блуто – бездушная оболочка, едва осознающая свои действия. Он не вооружён и не делает ничего, чтоб помочь или помешать персонажам.

Отыгрыш Арабэлль

Персонажи, которые будут действовать быстро, могут спасти Арабэлль, прежде чем она захлебнётся. Персонаж на берегу должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы добраться до неё вовремя. Сложность этой проверки равна 10 для персонажей, которые воспользовались лодкой, для того, чтобы выйти на озеро.

Арабэлль имеет алебастрово-белую кожу и волосы цвета воронова крыла. Если её спасти, она требует вернуть её в лагерь её семьи, расположенный за Валлаки (глава 5, область N9). Она убеждена, что её отец Луваш [Luvash], вознаградит персонажей за это.

Являясь потомком Мадам Евы, с королевской кровью Баровии, текущей в её жилах, Арабэлль не подозревает о своей связи со Страдом. Она ведёт себя больше как взрослая, нежели как ребёнок. Не смотря на недавнее злоключение, она уверенна, что её ждёт великая судьба.

M. Безумный маг с горы Бараток

Это столкновение может произойти в любом месте у подножия Горы Бараток [Mount Baratok].

К северу от озера, деревья начинают упрямо взбираться по склонам горы Бараток, которая с такого расстояния кажется нависает над вами всем своим монолитом. Земля здесь каменистая, неровная и сложная для перемещения. Даже волки избегают появляться в этих местах. Вскоре, вы взбираетесь достаточно высоко, чтобы выбраться из-под одеяла туманов, укрывающих долину, но тёмные тучи всё также давят на вас свысока.

Вы видите лося, стоящего на каменистом уступе примерно в шестидесяти футах от вас. Внезапно, он оборачивается человеком, в изодранной чёрной робе. Его волосы и борода длинные и чёрные, с проседью, а в глазах мечется мистическая сила.

Безумный Маг Горы Бараток (ХН мужчина человек **архимаг** [archmage]) прибыл в Баровию более года назад, чтобы освободить людей от тирании Страда, но он недооценил власть Страда над этой землёй и её существами. После битвы между ними в Замке Равенлофт, Страд вывел Безумного Мага в горы и сбросил его с Водопада Тсер (область H). Волшебник, потеряв свой посох и книгу заклинаний, пережил падение и отступил в горы, в надежде восполнить свои силы, но лишь сошёл с ума, осознав, что более нет надежды на победу над Страдом и освобождение людей из проклятого царства вампира.

Безумный Маг забыл собственное имя и мир, откуда он прибыл. На самом деле, он даже не помнит, что произошло до того, как он потерял рассудок. Он страдает от паранойи, что могущественные враги охотятся на него, а их злые лазутчики повсюду наблюдают за ним.

Полагая, что персонажи прибыли, чтобы убить его, Безумный Маг даёт волю своей разрушительной магии. Когда он набрасывается на них, он выкрикивает, «Вы думаете, моя магия ослабела? Подумайте ещё!». Если его хиты опустятся до 50 или ниже, он выкрикивает, «Скажите своим тёмных хозяевам, что они могут сломить моё тело, но не дух!» После чего он пытается сбежать.

В обычных обстоятельствах, заклинание *высшее восстановление [greater restoration]*, сотворённое на Безумного Мага, вернуло бы ему его рассудок и сняло бы с него безумие, позволив ему вспомнить, что он никто иной как Морденкайнен, архимаг с Оэрта [Mordenkainen, an archmage of Oerth] и лидер могучей группы искателей приключений, под названием Круг Восьми [Circle of Eight]. Но в этом конкретном случае, Безумный Маг сотворил на себя заклинание *сокрытие разума [mind blank]*. Пока заклинание действует, его рассудок не может быть восстановлен никакими заклинаниями. Если персонажи предположат, что им мешает это сделать какая-то мощная магия, они могут убедить Безумного Мага открыть им, почему их заклинания проваливаются, при помощи успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 15. Персонаж также может догадаться о причине провала заклинаний при успешной проверке Интеллекта (Магия) Сл 18. *Сокрытие разума [mind blank]* Безумного Мага будет действовать ещё 3к6 часов, после чего, его безумие может быть вылечено как обычно.

Безумный Маг обладает отличающимся от приведенного в Бестиарии списком заклинаний архимага, и он уже использовал одну ячейку 1го уровня, чтобы сотворить *доспехи мага [mage armor]* на себя, одну ячейку 4го уровня, чтобы сотворить на себя *превращение [polymorph]*, одну ячейку 7го уровня, чтобы сотворить *великолепный особняк Морденкайнена [Mordenkainen's magnificent mansion]* (см. «Особняк Безумного Мага») и одну ячейку 8го уровня, чтобы сотворить *сокрытие разума [mind blank]* на себя.

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], свет [light], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation], электрошок [shocking grasp]*
1-й уровень (4 ячейки): *обнаружение магии [detect magic], доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], щит [shield]*
2-й уровень (3 ячейки): *отражения [mirror image], туманный шаг [misty step], паутина [web]*
3-й уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell], полёт [fly], свемпing bolt [lightning bolt]*
4-й уровень (3 ячейки): *верный пёс Морденкайнена [Mordenkainen's faithful hound], превращение [polymorph], каменная кожа [stoneskin]*
5-й уровень (3 ячейки): *длань Бигби [Bigby's hand], конус холода [cone of холод], наблюдение [scrying]*
6-й уровень (1 ячейка): *истинное зрение [true seeing]*
7-й уровень (1 ячейка): *великолепный особняк Морденкайнена [Mordenkainen's magnificent mansion]*
8-й уровень (1 ячейка): *сокрытие разума [mind blank]*
9-й уровень (1 ячейка): *остановка времени [time stop]*

Особняк Безумного Мага

Если у персонажей получится спасти Безумного Мага от его безумия, он пригласит их в свой «особняк». Он приводит их в горы, к невидимой двери, которая служит входом в его логово в дополнительном измерении, созданное заклинанием *великолепный особняк Морденкайнена [Mordenkainen's magnificent mansion]*. Там он даёт им еду и убежище, подальше от любопытных глаз Страда и его шпионов. Персонажи могут совершить короткий или длительный отдых, во время которого их никто не потревожит.

Морденкайнен знаком с другими мирами, помимо своего собственного. Например, если персонажи прибыли с Забытых Королевств и упоминают об этом Морденкайнену, он спрашивает не знакомы ли они с его давним другом Эльминстром из Шедоудейла [Elminster of Shadowdale].

Если Морденкайнен не является союзником из предсказания Мадам Евы (см. главу 1), он отказывается присоединиться к группе, если ему предложат. Восстановив свой рассудок, он отправляется на поиски своих посоха и книги заклинаний, предоставляя персонажей самим себе. Он не принимает помощи, так как боится, что персонажи могут соблазниться и попробовать украсть его посох или книгу. (Будучи сам искателем приключений, он знает, что посул могущественной магии может достать на свет всё самое худшее, что есть в героях.) Прежде чем он отправится в путь, в качестве дружеского подарка, архимаг наделяет каждого персонажа *чарами героизма [charm of heroism]* (см. «Сверхъестественные дары» в главе 7 *Руководства Мастера*).

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание указало на Безумного Мага, как на союзника группы в битве против Страда, Морденкайнена можно убедить оказать помощь группе, как только его сознание будет восстановлено. Он не присоединится к ним в их путешествиях, но он поможет им в сражении со Страдом, если они узнают, где искать вампира и как его уничтожить.

Восстановив рассудок, Морденкайнен может стать упрямым и непростым в общении, даже со своими друзьями, так как он не склонен страдать глупостями. Обычно он больше слушает и меньше говорит, но если он и говорит что-то, то это всегда звучит авторитетно и неоспоримо.

Архимаг никогда не получал предсказаний от Мадам Евы, и он не заинтересован в них никоим образом, но если ему расскажут о *Святом Символе Равенкинд*, *Томе Страда* и *Солнечном Мече*, он будет настаивать, чтобы эти предметы были обнаружены до того, как он и группа нападут на Страда. Если Страд будет повержен и Морденкайнен выживет, архимаг с радостью присоединяется к группе на пути в их мир, если они его приглашают, но лишь для того, чтобы не расстраивать их.

N. Город Валлаки

Глава 5 описывает город Валлаки.

O. Старая Костедробилка

Глава 6 приводит детали Старой Костедробилки – ветхой мельницы, ныне населённой каргами.

P. Перекрёсток у реки Луна

Когда персонажи путешествуют по области P, всегда проверяйте выпадение случайных событий.

> Дорога приводит к перекрёстку в виде X, с ответвлениями, уходящими на северо-запад, северо-восток, юго-запад и юго-восток. Нижняя часть сломанного деревянного указателя огрызком торчит у восточной части перекрёстка. Верхняя часть знака, с четырьмя указателями в виде рук, указывающих в четырёх направлениях, лежит поблизости в траве.

Персонажи, могут легко разобраться, как верхняя часть указателя была раньше расположена на нижней. Когда две части будут соединены, руки указывают на КРЕЗК и ПЕРЕВАЛ ТСОЛЕНКА на юго-западе, ОЗЕРО БАРАТОК на северо-западе, ВАЛЛАКИ и РАВЕНЛОФТ на северо-востоке и БЕРЕЗ на юго-востоке.

Старая Свалічская Дорога [Old Svalich Road], проходящая с северо-востока на юго-запад от Валлаки (область N) до Крезка (область S), в общем ровная. Через около четверти мили по северо-восточной ветке арочный каменный мост пересекает реку Луна [Luna River].

Северо-западная ветка перекрёстка, через пол мили, взбирается по пологому склону, превращаясь в грунтовую тропу через лес. Она вливается в Старую Свалічскую Дорогу вновь после нескольких миль, но не ранее, чем ответвится в сторону Башни Ван Рихтена [Van Richten's Tower] на Озере Бараток [Lake Baratok] (область V). Юго-восточная ветвь змеится вниз по пологому склону вдоль реки, текущей в долину. Эта тропа через некоторое время приводит к городу Березу [Berez] (область U), по большей части заброшенному.

Q. Аргинвостхольт

Глава 7 приводит детали разрушенного особняка Аргинвостхольт, служившего когда-то убежищем Ордена Серебряного Дракона, который выступил против Страда и потерпел поражение.

R. Перекрёсток у реки Равен

Когда персонажи путешествуют по области R, всегда проверяйте выпадение случайных событий.

Этот отрезок Старой Свалічской Дороги имеет несколько ответвлений. Одно из них ведёт на север, вскоре сворачивая на грунтовую дорогу, которая ведёт к Башне Ван Рихтена на Озере Бараток (область V). Одна ветвь ведёт на юг, перерастая в Перевал Тсоленка (область T), виляя по подножию гор и взбираясь по склону Горы Гакис [Mount Ghakis] (область W), становясь каменистой тропой по мере того, как она углубляется на юг.

На перекрёстке Старой Свалічской Дороги и дороги, ведущей к винодельне стоит указатель:

> Вы видите ветхий от непогоды указатель у обочины дороги. Три руки на знаке указывают на три возможных направления. Рука, указывающая на север гласит КРЕЗК, и в этом направлении сквозь лес просматривается арочный мост, пересекающий реку. Рука, указывающая в восточном направлении гласит ВАЛЛАКИ, а дорога в этом направлении ведёт вверх по склону. Рука, указывающая в юго-западном направлении гласит ВИННЫЙ ВОЛШЕБНИК. Дорога в этом направлении слегка идёт под уклон.

S. Деревня Крезк

Глава 8 посещает деревню Крезк и близлежащее Аббатство Святой Марковии.

T. Перевал Тсоленка

Глава 9 показывает перевал Тсоленка, расположенный на склоне горы Гакис.

U. Руины Береза

Глава 10 описывает руины Береза, деревни на реке, что теперь стала домом для карги Бабы Лысаги.

V. Башня Ван Рихтена

Глава 11 приводит детали полуразрушенной башни Ван Рихтена, которая ранее принадлежала волшебнику Хазану.

W. Винный Волшебник

Глава 12 посещает Винного Волшебника – виноградник и винодельню, которая поставляет большинство вина в Баровии.

X. Янтарный храм

Глава 13 спускается в Янтарный Храм – подземный комплекс, где Страд отдал себя Тёмным Силам.

Y. Холм Былого

Глава 14 описывает отдалённый Холм Былого, который принадлежит друидам, которые почитают Страда как повелителя земли.

Z. Логово оборотней

Глава 15 спускается в пещерный комплекс, служащий главным логовом вервольфов Баровии.

Глава 3: Деревня Баровия

Деревня Баровия – это самое печальное место этих земель. Её жители настолько боятся Страда, что редко покидают свои дома. Деревня лежит в тени Замка Равенлофт, постоянно накрытая саваном тумана, и всё же не способная укрыться от взора вампира.

До недавних пор, Страд периодически посещал Ирину Коляна, приёмную дочь деревенского бургомистра. Ирина обладает душой возлюбленной Страда Татьяны и выглядит также как она. Страд собирается взять Ирину себе в жёны, обратить её в вампира и запереть её в криптах замка навечно.

Прибытие в деревню

Когда персонажи приближаются к деревне впервые, прочтите:

> Длинные тени смутно проглядывают через густой туман, стелющийся вокруг. Сквозь грязь и землю под ногами проступают гладкие, влажные булыжники. Вскоре, в высоких тенях сквозь завесу тумана, можно узнать деревенские постройки. Окна домов глядят пустыми провалами черноты. Ни один звук не нарушает тишины, кроме скорбного рыдания, эхом разносящегося по улицам, не нарушает тишины.

Рыдания слышны из Богадельни Безумной Мэри (область E3). За исключением областей E1 и E2, все магазины в деревне постоянно закрыты, и нежилые магазины были ограблены на предметы чего-либо ценного. Следы когтей виднеются почти на каждой стене.

Когда туман на некоторое время отступает, открывается вид на Замок Равенлофт, нависающий над деревней и будто пикой пробивающий небеса.

Обитатели домов

Если персонажи исследуют дома, кроме Богодельни Безумной Мэри (область E3) или Особняка Бургомистра (область E4), проведите бросок по таблице, приведенной ниже, чтобы определить обитателей дома.

Заранее заготовьте несколько таких домов, вместе с их экстерьером (количество этажей? комнат? окон? дверей? в каком состоянии стены и полы? где расположен очаг?), убранством (что осталось из крупной мебели? мелкие детали?), короткой историей (кто здесь жил до того? почему дом опустел?) и наличием столкновения. Пяти разных домов на начало игровой сессии будет, более чем, достаточно для удовлетворения любопытства игроков и случайных событий по ходу игры.

Обитатели домов в Баровии

к20	Обитатели
1-3	Никого
4-8	2к4 **роев крыс** [swarm of rats]
9-16	Жители Баровии
17-20	2к4 **зомби Страда** [Strahd zombie] (см. приложение D)

Крысы

Дом, населённый крысами кажется покинутым. Крысы являются слугами Страда и нападают, если персонажи исследуют внутренности дома.

Останки прошлых жильцов

В домах с зомби, крысами или просто пустых домах могли всё ещё остаться некоторые вещи или сами прошлые хозяева жилищ. Возможно, при входе в дом, посреди главной комнаты стоит закрытый гроб с его хозяином, которого так и не успели, или не пожелали предать земле.

Также здесь могли остаться несколько ценных предметов, которые проглядели мародёры. Удобно будет провести несколько бросков по таблице «Произведения искусства стоимостью 25 зм» из *Руководства Мастера* (стр.134)

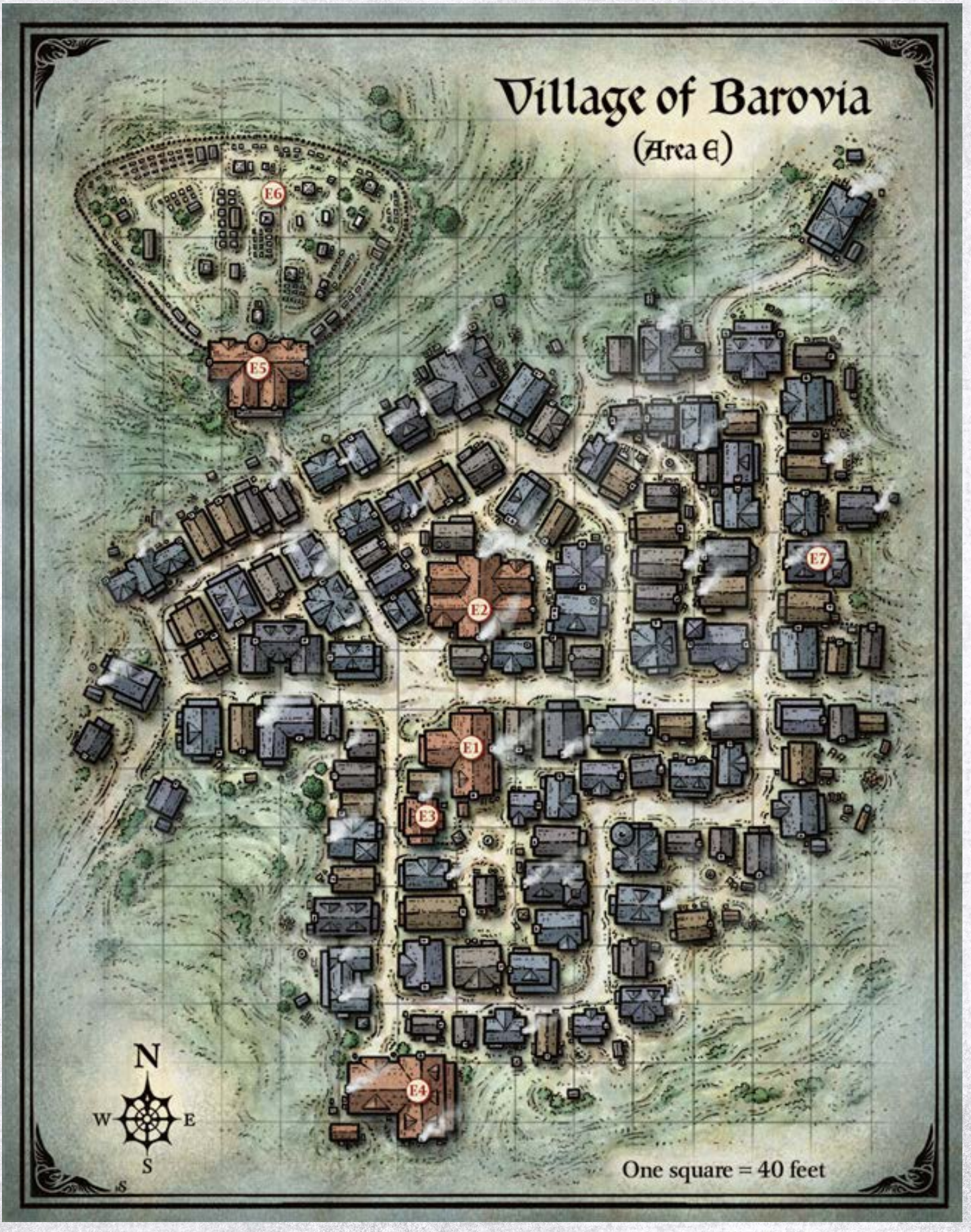
Место для отдыха

Персонажи могут попытаться забаррикадироваться в одном из домов, чтобы совершить отдых. Или вообще создать из него опорный пункт для длительного пребывания. В таком случае, прежде, чем совершить отдых к ним наведаются зомби Страда и/или крысы. Возможно также вторжение вервольфов.

Это должна быть разовая атака, в результате которой персонажи должны показать, что теперь здесь не место для нечисти.

ТОТ ЖЕ ГОЛОС, ТО ЖЕ ЛИЦО, то *же изящное тело, она была вернувшейся к жизни Татьяной. Я был абсолютно без ума от изумления.*

— Страд фон Зарович
из *«Я, Страд: Воспоминания вампира»*


Village of Barovia
(Area E)
E6
E5
E7
E2
E1
E3
E4
N
W
E
S
One square = 40 feet

Жители Баровии

В домах Баровии обычно живут 1к4 взрослых (ЗД мужчина или женщина человек **обыватель** [commoner]) и 1к8-1 детей (ЗД мужчина или женщина человек не боец [noncombatant]). Персонажи, прислушивающиеся у дверей, слышат внутри приглушённый шёпот. Эти жители не заинтересованы в том, чтобы говорить с незнакомцами и никогда не нападают первыми, всегда убегая от опасности, если такое возможно. Ночью они спят при свете свечей и держат импровизированные святые символы под рукой.

Зомби Страда

Когда персонажи открывают дверь или закрытые ставни на окне дома, заражённого зомби Страда, им в нос бьёт вонь смерти. Если персонажи дерзают войти, зомби выходят к ним.

Области деревни

Следующие области соответствуют пометкам на карте деревни Баровия на странице 42.

E1. Лавка Бильдрата

Тусклый свет из этого здания пробивается из-за задёрнутых тяжёлых штор. Знак со скрипом покачивающийся над дверью гласит «Лавка Бильдрата».

Заведение имеет 70 футов в длину и 40 в ширину. Владелец, Бильдрат Кантемир [Bildrath Cantemir] (ЗН человек мужчина **обыватель** [commoner]), торгует товарами, приведенными в таблице Снаряжение из *Книги игрока*, но у него есть только товары, стоимость которых в таблице не превышает 25 зм, и цена у него в десятеро выше цены из таблицы.

Бильдрат торгует с вистани, когда те проезжают мимо. Он также будет рад получить прибыль с любого незнакомца, которому не повезло оказаться здесь. Он служит лишь своим интересам и не предлагает никакого убежища. Он никогда не торгуется, ведь, по его словам, «Если вам это действительно нужно, вы заплатите». У него нет конкурентов в деревне.

Если персонажи станут угрожать Бильдрату, он зовёт на помощь своего племянника и работника склада, Парривимпла [Parriwimple] (ЗД человек мужчина). Парривимпл использует характеристики **гладиатора** [gladiator], за исключением того, что его Интеллект равен 6 и он не носит щита (КД 14). Настоящее имя Парривимпла – Парпол Кантемир [Parpol Cantemir], но никто в деревне его так не называет. Его перекатывающиеся под кожаной туникой мышцы должны явно намекнуть на его силу. В тоже самое время, Парривимпл простак. Он предан своему дяде и не будет преследовать персонажей, если против этого будет Бильдрат.

E2. Таверна Кровь Вина

Единственный луч света, освещающий центральную площадь, кажется вполне осязаемой колонной в тяжёлом тумане. Над провалом двери на одной петле висит знак, утверждающий, что перед вами таверна «Кровь и Вина».

Таверна представляет собой квадратное 60-футовое здание. Более внимательный осмотр выявляет, что изначально на знаке было написано Кровь Вина. (Буква «и» была выцарапана позже). Когда-то утончённая таверна сильно обветшала за прошедшие годы. Пылающий огонь в очаге даёт самую малость тепла нескольким жмущимся к нему душам.

Исмарк Младший

Здесь присутствует игра слов в названии таверны. Изначально, её название «Blood of the Vine» («Кровь Лозы»), что наводит на мысли о вине. После исправления одной лишь буквы оригинала, название уже гласит «Blood on the Vine» («Кровь на Лозе») и намекает на кровавую трагедию.

Мы постарались сохранить и передать эту игру слов. Если у вас есть вариант, который вам кажется более уместным, не стоит забывать, что вы можете смело использовать его в своей игре.

Среди них бармен, три вистани, сидящие вместе и человек по имени Исмарк Колянович [Ismark Kolyanovich], который является сыном деревенского бургомистра, Коляна Индировича [Kolyan Indirovich].

Отыгрыш Исмарка

Исмарк (ЗД человек мужчина **ветеран** [veteran]) – это молодой человек, сидящий в одиночестве за угловым столом, потягивая своё вино. Прочие жители деревни зовут его «Исмарк Младший», из-за того, что он живёт в тени своего отца большую часть своей жизни.

Исмарк не обычный угрюмый житель Баровии. Он приглашает персонажей присоединиться к нему, предлагая заплатить за их вино, и просит их помочь и защитить его приёмную сестру, Ирину Коляна. Если они согласятся помочь, он ведёт их в особняк бургомистра (область E4). Он хочет, чтобы персонажи помогли ему проводить Ирину в Валлаки – поселение в сердце долины, вне нависающей тени Замка Равенлофт и (как он надеется) вне досягаемости Страда. Исмарк знает, что уход Ирины из деревни – это опасная игра, так как она уязвима для Страда, когда находится вне их дома, но до него доходили слухи, что Валлаки хорошо защищён.

Исмарк держит рот на замке, как и любой другой житель Баровии, если речь идёт не об Ирине или Страде. Исмарк знает то же, что и любой другой житель деревни. Он также знает, что по неизвестной причине Страда влечёт к Ирине и что тот желает её более всех прочих.

Если вы использовали зацепку приключения «Мольба о Помощи» и персонажи показывают Исмарку письмо, которое они получили, он хорошо знает почерк бургомистра, чтобы подтвердить, что это письмо было написано не его отцом.

Исмарк провёл большую часть своих взрослых лет тренируясь с оружием, в надежде однажды выступить против Страда и убить его. Если персонажи предложат ему присоединиться к ним, Исмарк согласится, при условии, что сначала Ирину доставят в безопасное место.Пока Исмарк сопровождает персонажей, он является частью группы при определении части опыта, которая полагается каждому персонажу (хотя, он сам не получает опыта).

Отыгрыш других ПМ

Используйте следующую информацию для отыгрыша других ПМ в этой таверне.

Бармен Арик. Тучный коротышка по имени Арик Лоренск [Arik Lorensk] (ХН человек мужчина **обыватель** [commoner]) содержит бар. Бездумно, он протирает стаканы, один за другим по кругу. Когда он протирает последний, он вновь принимается за первый. Если с ним заговорить, то он лишь отвечает глухим, пустым голосом, принимая заказы на выпивку. Маленький бокал вина стоит 1 мм. Кувшин вина стоит 1 см. После подачи напитков, Арик возвращается к протиранию бокалов. Он игнорирует всякие попытки заговорить с ним.

Хозяева вистани. Трое **шпионок** [spy] вистани (Н люди женщины) по именам Аленка, Мирабель и Сорвия [Alenka, Mirabel, Sorvia] сидят за столом близ передней двери. Они владеют таверной и следят за тем, чтобы все посетители платили по своим счетам. Во всём остальном, они не выказывают ни малейшего интереса к персонажам.

Если персонажи прибудут в компании других вистани, более вероятно, что хозяйки заведут с ними разговор и предоставят полезную информацию. Они предлагают персонажам посетить Мадам Еву (см. главу 2, область G) чтобы погадать на свою судьбу.

E3. Богадельня Безумной Мэри

> Скорбные рыдания слышны на застывших, серых улицах, окрашивая ваши мысли в такие же тона. Эти звуки доносятся из тёмного, двухэтажного здания.

Дом, представляющий собой 40-футовый квадрат, забит и забаррикадирован изнутри. Безумная Мэри [Mad Mary] (ХН человек женщина **обыватель** [commoner]) сидит на полу в центре спальни на втором этаже, сжимая сломанную куклу. Она потерялась среди своей печали и отчаяния, и едва осознаёт присутствие кого-либо в комнате. Она не говорит ничего тому, кто обратится к ней гневно, но она может поговорить, хотя и не много, с тем, кто заговорит с ней мягко.

Мэри прятала свою любимую дочь, Гертруду [Gertruda], в этом доме всю жизнь девочки. Гертруда, ныне подросток, сбежала из дому неделю назад и с тех пор её не видели. Её мать боится худшего – и правильно делает. Смотри область K42 в главе 4 для получения большей информации про судьбу Гертруды.

Сломанная кукла имеет странный, злобный взгляд и одета в платье из мешковины. Она раньше принадлежала Мэри в её детстве, а после перешла к Гертруде. Гадоф Блинский, игрушечных дел мастер в Валлаки (см. главу 5, область N7), сделал эту куклу. В один из швов платья куклы вшита бирка со словами «Нет веселья без Блинского!».

E4. Особняк Бургомистра

> Особняк за ржавым железным забором выглядит так, словно устал и присел отдохнуть. Железные ворота погнуты и сорваны. Правая створка валяется в стороне, а левая лениво покачивается на ветру. Заикающиеся лязг и визг ворот повторяются с безумной регулярностью. Сорняки заполоняют землю вокруг и опасно подступают к самому дому. Но у стен растительность вытоптана, создавая тропинку вокруг всего дома. Глубокие отметины от когтей пролегают в когда-то прекрасных, гладких стенах. Крупные, чёрные отметины говорят о кострах, которые когда-то окружали особняк. Ни в одном окне не стоит ни заслонок, ни единого осколка стекла. Все окна забиты досками и на каждом виднеются отметины, оставленные явно не добрыми существами.

Персонажи, которые осмотрят землю, могут при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 11, заметить не только вытоптанные вокруг особняка тропинки, но и различить на них человеческие и волчьи следы. Следы оставлены зомби и упырями под контролем Страда.

Ирина Коляна [Ireena Kolyana] (ЗД человек женщина **дворянин** [noble] с 14 хитами), приёмная дочь бургомистра, находится внутри особняка и никому не откроет тяжело забаррикадированную дверь, если её не убедят, что за дверью нет никого верного Страду.

Если персонажи убедят её, либо при помощи хорошего отыгрыша, либо успешной проверкой Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 15, либо если с ними будет Исмарк, она открывает дверь и приглашает их внутрь.

Если персонажи входят в особняк, прочтите:

> Внутри, особняк хорошо обставлен, но на балках видны следы износа. В глаза бросаются заколоченные окна и святые символы, расположенные в каждой комнате. Бургомистр находится в боковой гостиной в простом, деревянном гробу, который лежит на полу в окружении увядающих цветов и слабого запаха разложения.

Исмарк и Ирина сколотили гроб своими руками.

Безумная Мэри

Отыгрыш Ирины

Ирина, поразительная молодая девушка с тёмно-рыжими волосами, была уже дважды укушена Страдом. Деревенские жители боятся и избегают её. Персонажи являются последней надеждой Ирины на защиту, потому она готова следовать за ними при определённых условиях. Хотя она кажется кроткой, она обладает крепкой волей и помогает группе всем, чем может для собственного спасения. Она не помнит своего далёкого прошлого. Она не помнит, как она попала в Баровию или откуда. Более того, её столкновения со Страдом оставили лишь смутные воспоминания, благодаря его вампирским чарам, но она может чётко вспомнить пылающую жажду в его глазах.

Она говорит персонажам, что волки и прочие ужасные создания неделями ломились в дом ночь за ночью. Сердце бургомистра не смогло выдержать постоянной осады, и он умер три дня назад. Странным образом, после его смерти на дом больше не нападали.

Он говорит, что никто из деревни не решается помочь им с Исмарком должным образом похоронить Коляна Индировича на кладбище. Ирина просит персонажей помочь Исмарку безопасно доставить тело её отца Донавичу, местному священнику (область E5). Она отказывается отправляться в Валлаки или куда-либо ещё, пока тело бургомистра лежит на полу особняка.

E5. Церковь

На вершине небольшого холма, что у подножия колонны, на которой стоит замок Равенлофт, стоит серое, покосившееся здание из дерева и камня. Эта церковь явно столетиями выдерживала осады зла и теперь стоит изношенная и ветхая. Звонница поднимается у тыльной стороны, а через прорехи в черепице крыши, стропила которой едва держат её вес, виднеется трепещущий свет.

Если персонажи приближаются к дверям церкви, добавьте:

Тяжёлые деревянные двери церкви покрыты следами когтей и ожогами от огня.

Деревенский священник, Донавич, живёт здесь. Другие жители Баровии сторонятся церкви по причинам, которые быстро станут очевидными.

Следующие области соответствуют отметкам на карте церкви на странице 46.

E5A. Холл

Двери отворяются, открывая вам коридор десяти футов шириной и двадцати футов высотой, ведущий в ярко освещённую часовню. Коридор не освещён и в нём пахнет плесенью. Четыре двери, по две с каждой стороны коридора, ведут в соседние комнаты.

Вы видите, что в часовне разбросан разнообразный мусор и вы слышите мягкий голос, доносящийся из глубины, читающий молитву. Внезапно, молитву заглушает нечеловеческий крик, исходящий из-под деревянного пола.

Крик доносится из подвала, расположенного под церковью (область E5g). Мягкий голос, твердящий молитву, принадлежит Донавичу, местному священнику (см. область E5f).

Ирина Коляна

E5B. Спальня Дору

В этой грязной, не освещённой комнате располагается только деревянная кровать с соломенным матрасом. В головах над кроватью прикреплён деревянный святой символ.

Комната когда-то принадлежала Дору, сыну Донавича, который заперт в подвале (область E5g). Комнатой не пользовались уже более года и в ней нет ничего ценного.

E5C. Спальня Донавича

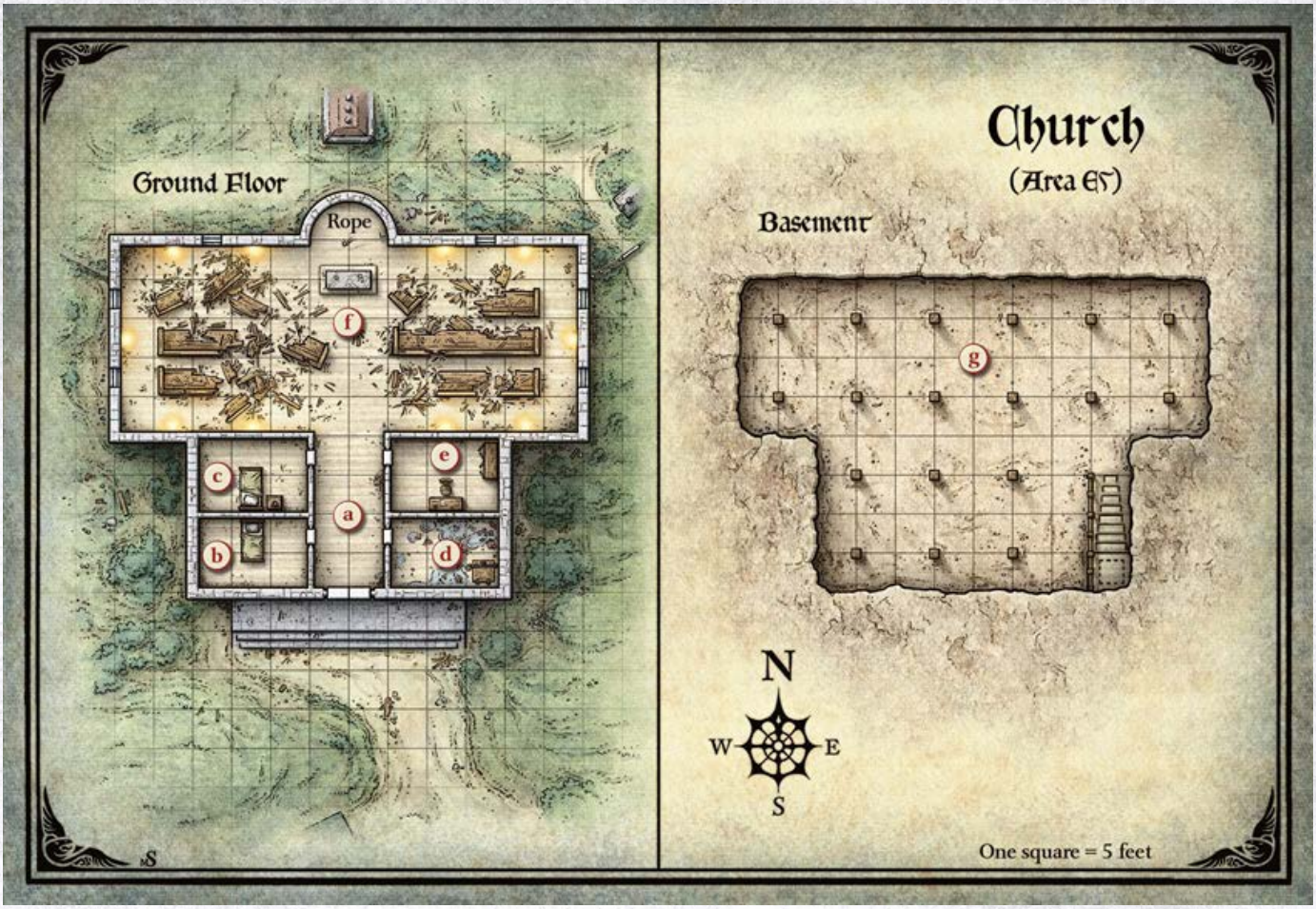
В этой грязной комнате располагается деревянная кровать с соломенным матрасом, рядом с которой стоит небольшой столик с масляной лампой, ярко горящей на нём. В головах над кроватью прикреплён деревянный святой символ в виде солнца.

Это комната Донавича и в ней нет ничего ценного.

E5D. Люк

Время и пренебрежение оставили дыры в потолке этой заплесневелой комнатке, в которой лежат несколько разбитых осколков черепицы посреди луж воды. В одном углу, в полу виднеется тяжёлый деревянный люк, заперт на цепь и навесной замок.Крики страдания молодого человека доносятся через люк.

Донавич потерял ключ от железного замка. Если цепь снять и открыть люк, крики из подвала немедленно прекращаются. Люк распух и застрял в своей раме, потому для того, чтобы его открыть требуется успешная проверка Силы Сл 12. Под ним расположены ступени, спускающиеся на 15 футов в подвал (область E5g).



E5E. Кабинет

Старый стол и стул стоят у южной стены, а над ними на стене висит деревянный святой символ в виде яркого солнца. Десятифутовый железный штырь прикреплён к северной стене пустует, намекая на то, что когда-то раньше здесь висел какой-то гобелен. У дальней стены стоит деревянный шкаф с четырьмя высокими дверцами.

Пустая коробка для пожертвований располагается на стуле. Ящики стола содержат несколько чистых листов пергамента, перьевых ручек и высохших чернильниц.

Для своих размеров, деревянный шкаф скупо наполнен. Внутри можно обнаружить трутовницу, несколько деревянных ящиков со свечами и две потрёпанных книги: *«Гимны Рассвету»* [Hymns to the Dawn], псалтырь Утреннего Бога и *«Клинок Правды: Применение логики в войне против дьявольских ересей, ведомой инквизицией Ульмиста»* [The Blade of Truth: The Uses of Logic in the War Against Diabolist Heresies, as Fought by the Ulmist Inquisition], странная книга, совмещающая логические упражнения с пугающими описаниями культов, поклоняющихся извергам.

E5F. Часовня

Часовня лежит в руинах – повсюду на пыльном полу разбросаны перевёрнутые и поломанные скамьи. Дюжины свечей, закрепленных на подсвечниках и канделябрах, освещают каждый пыльный угол в фанатичном намерении избавить часовню от всех теней. В дальнем конце церкви расположен алтарь, покрытый следами от когтей, за которым на коленях стоит священник в перепачканном одеянии. Рядом с ним висит длинная, толстая верёвка, тянущаяся вверх на звонницу.

Если персонажи ещё не ходили в подвал, добавьте:

Из-под пола часовни вы слышите умоляющий крик молодого человека, «Отец! Я голоден!»

Донавич [Donavich] (ЗД человек мужчина **прислужник** [acolyte]) молился всю ночь напролёт. Его голос хриплый и слабый. Он, словно бы, обезумел. Чуть более года назад, его двадцатиоднолетний сын Дору и несколько других жителей деревни подняли мятеж и отправились на штурм Замка Равенлофт, куда их заманил волшебник в чёрных робах, пришедший в Баровию из далёких земель (см. главу 2, область M, для подробной информации о волшебнике). Скорее всего, волшебник погиб от рук Страда, как и его сын Дору, который после вернулся к своему отцу как порождение вампира. У Донавича получилось запереть своего сына в подвале церкви, где он остаётся и по сей день.

Донавич

Дору

Дору не кормили с тех пор, как закрыли, и он зовёт отца всё время. Тем временем Донавич молится днём и ночью, в надежде на то, что боги скажут ему, как спасти Дору без того, чтобы уничтожать его. Если персонажи демонстрируют ему намерения убить Дору, Донавич сделает всё возможное, чтобы остановить их. Если Дору погибает, Донавич падает на пол и безутешно плачет, поглощённый отчаянием.

В добавок к тому, что знают все жители Баровии (см. «Баровианская молва» в главе 2), Донавич обладает следующей полезной информацией:

- Ирина Коляна не родная дочь Коляна Индировича. Хотя Ирина не знает об этом, Колян Индирович нашёл её на краю Свалического Леса [Svalich Woods] близ Столп Равенлофта. Тогда она была просто девочкой, которая ничего не помнила о своём прошлом. Колян удочерил её и любил как родную.
- Каждую полночь души мёртвых искателей приключений поднимаются на церковном кладбище, создавая безмолвную процессию, которая направляется по дороге к Замку Равенлофт (см. «Марш Мертвецов» в разделе «Особые события» в конце этой главы).

Похороны бургомистра. Если персонажи доставят тело Коляна Индировича в церковь, Донавич потребует от персонажей, чтобы те помогли ему похоронить бургомистра на кладбище (область E6) на рассвете. Во время похорон, Донавич возносит молитвы Утреннему Богу об избавлении Коляна Индировича от Баровии.

Как только Коляна предадут земле, Донавич предлагает увезти Ирину как можно дальше от Замка Равенлофт. Он предлагает персонажам переправить её в Аббатство Святой Марковии близ Крезка (глава 8) или, если эта затея провалится, то в укреплённый город Валлаки (глава 5). Донавич не знает о том, что аббатство, ранее служившее бастионом добра, ныне стало логовом зла.

E5G. Подвал

Подвал церкви имеет грубо обработанные стены и глинянно-земляной утрамбованный пол. Гнилые опоры едва выдерживают вес деревянного потолка. Свет свечей из часовни наверху проникает сюда сквозь трещины, позволяя различить изможденную фигуру в дальнем углу.

Это Дору, **порождение вампира** [vampire spawn], посланное, чтобы мучить Донавича и подточить мощь церкви. Дору изголодался по крови и достаточно смел, чтобы наброситься на одинокого персонажа. Если персонажи приходят сюда группой, он делает всё, чтобы избежать их, шипя, «Я чую вашу кровь!» Если они отрезают ему путь побега, он бросается них.

Если персонажи связывают Дору и либо обещают ему кровь, либо угрожают уничтожить его, или если они убивают его и после поднимают его из мёртвых, он вспоминает события, которые привели его к падению (см. область E5f).

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище в подвале, то оно находится в замшелом, старом сундуке в юго-западном углу комнаты. Сундук не заперт и не содержит ловушек.

E6. Кладбище

Кованный железный забор с ржавыми воротами окружает квадратный участок земли за ветхой церковью. На плотно расположенных надгробиях окутанных туманом высечены имена душ давно ушедших. Всё выглядит достаточно тихо.

Во время дня, кладбище является тихим и мирным местом. Но каждую полночь здесь проходит призрачная процессия (см. «Марш Мертвецов» ниже).

E7. Дом с привидениями

Этот дом с привидениями описан в приложении B, «Дом смерти».

Особые события

Вы можете использовать одно или оба следующие особые события, когда персонажи исследуют деревню.

Марш мертвецов

Каждую полночь, сотня душ поднимается на кладбище (область E6) и марширует по Старой Свалічской Дороге к Замку Равенлофт.

> Замогильный зеленоватый свет заливает кладбище. Из света появляется призрачная процессия. Колыхающиеся образы отважных женщин с двуручными мечами, крепких мужей с длинными луками, дварфов со сверкающими топорами и архаично одетых магов с бородами и странными, островерхими шляпами – все они направляются с кладбища и с каждой секундой их количество растёт.

Это не духи тех, кто здесь похоронен, а души искателей приключений, которые погибли пытаясь уничтожить Страда. Каждую ночь, призраки героев пытаются завершить свою миссию, и каждую ночь они терпят поражение. Их не интересуют живые и их нельзя ударить, нанести урон или изгнать. Они не станут общаться с персонажами.

Как только они достигнут замка, духи продолжают свой марш прямиком в часовню (область K15) и далее вверх по ступеням высокой башни (область K18) к её вершине (область K59). Там они бросаются в шахту, ведущую в крипты (область K84), где они исчезают.

> Среди призрачной процессии вы можете добавить каких-то значимых для героев персонажей, которые могли отправиться сюда и как и все прочие потерпеть поражение и сгинуть.
>
> Возможно один из игроков узнает в ком-то своего старого персонажа, оставленного в одном из недоигранных модулей. Либо кто-то из персонажей, имеющих среди предков искателей приключений – узнает его в толпе.
>
> Это даст лишний повод персонажам и игрокам освободить эти души от их ужасной участи и заключения в проклятой Баровии.

Сонное печенье

Это событие может произойти, когда персонажи передвигаются по деревне.

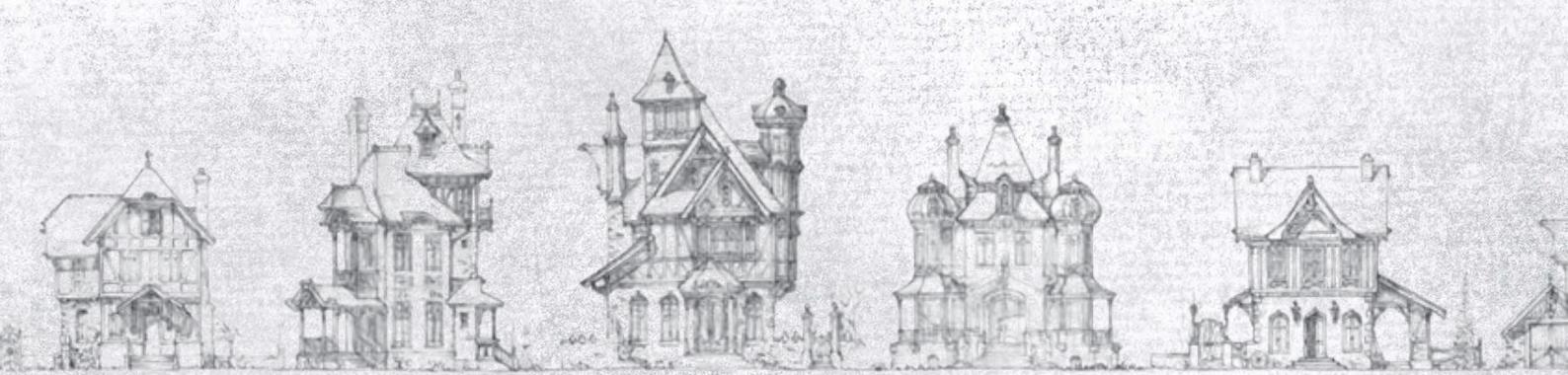
> Вы слышите звук маленьких, деревянных колёс, катящихся по влажной брусчатке. Повернувшись на этот одинокий звук, вы видите как из тумана показывается согбенная фигура в лохмотьях, толкающая хлипкую деревянную тележку.

Морганта, **ночная карга** [night hag] в обличьи старой женщины, пришла в деревню со Старой Костедробилки, чтобы продать своё сонное печенье по 1 зм за штуку (см. главу 6 для подробного описания печенья). Она ходит от дома к дому, стуча в двери. Большую часть времени она не получает никакого ответа. Когда кто-то отвечает, Морганта пытается продать им свой товар, предлагая покупателям возможность уйти от страданий и отчаяния повседневной жизни в Баровии. Если персонажи некоторое время проследят за ней, она получит плату в одном из домов в виде семилетнего мальчика по имени Лукьян Яров [Lucian Jarov] (ЗД человек мальчик не боец [noncombatant]). Родители Лукьяна умоляют Морганту не забирать их мальчика, но она хватает плачущего ребёнка из их объятий, заталкивает его в мешок и привязывает к своей тележке. После чего она отправляется к Старой Костедробилке.

> В главе 6 также приведены некоторые предложения по части этого печенья. Потому если хотите устроить приключения с участием абстинентного синдрома и неадекватного поведения персонажей, рекомендуем обратиться туда прямо сейчас и заставить свою каргу предложить персонажам «первую дозу бесплатно».

Морганта узнаёт, что персонажи чужаки и делает всё возможное, чтобы избегать их. Если персонажи требуют, чтобы она отпустила ребёнка, она нехотя подчиняется, зная, что она всегда может вернуться за мальчишкой позже. Она вступает в бой только для самозащиты и предлагает следующую информацию в обмен на свою жизнь:

- Страд властвует над землёй и погодой, а среди его шпионов есть и вистани.
- Один лагерь вистани расположен западнее, на берегу Озера Тсер (глава 2, область G). Другой на окраинах города Валлаки (глава 5, область N9).
- У Страда есть враги среди нежити Баровии, называющие себя рыцарями Ордена Серебряного Дракона. Этих ревенантов можно найти в разрушенном особняке западнее Валлаки (см. главу 7, «Аргинвостхольт»)
- Самый глубокий и хорошо охраняемый секрет Страда – это храм запретных знаний, спрятанный в горах (см. главу 13, «Янтарный Храм»). Добраться до храма можно следуя по длинному, извилистому Перевалу Тсоленка (см. главу 9).



Глава 4: Замок Равенлофт

Замок Равенлофт возведен на руинах старой крепости ремесленниками, волшебниками и работниками, которые были преданы семье Страда. За свою работу гениальный архитектор замка, Артимус [Artimus], получил от Страда крипту в катакомбах замка. Сам замок был назван в честь матери Страда, Равеновии, которая также погребена под замком.

Плакат карты, который поставляется вместе с этой книгой, полностью показывает замок. Карта 1 на плакате показывает диаграмму лицевой стороны замка, а прочие карты изображают внутренности и внешние его области. Все эти локации описаны в этой главе, начиная с раздела «Стены Равенлофта» на странице 52.

Случайные столкновения

Проверьте случайное столкновение, когда персонажи впервые попадают в одну из областей замка, если в этот момент там никого больше нет. Также совершайте повторные проверки за каждые 10 минут отдыха, который персонаж совершают в замке.

В большинстве случаев случайные столкновения происходят, если на к20 выпадает значение 18 или больше. Для определения характера столкновения обратитесь к таблице ниже.

Случайные столкновения в замке Равенлофт

к12 + к8	Столкновение
2	**Эсмеральда Д'Авенир** [Ezmeralda d'Avenir] (см. приложение D)
3	**Рахадин** [Rahadin] (см. приложение D)
4	1 черный **кот** [cat]
5	1 **живая метла атаки** [broom of animated attack] (см. приложение D)
6	1к4 + 1 **летающих мечей** [flying sword]
7	Игрушка от Блинского
8	Невидимый слуга
9	1к4 Баровийских **обывателей** [commoner]
10	2к6 **ползающих рук** [crawling claw]
11	1к6 **теней** [shadow]
12	1к6 **роев летучих мышей** [swarm of bats]
13	1 ползущий **зомби Страда** [Strahd zombie] (см. приложение D)
14	1к4+1 **головорезов** [thug] Вистани
15	1к4 **умертвий** [wight]
16	Безделушка
17	Кокон гигантского паука
18	1 **баровийская ведьма** [barovian witch] (см. приложение D)
19	1к4+1 **порождений вампира** [vampire spawn]
20	**Страд фон Зарович** [Strahd von Zarovich] (см. приложение D)

Я позвал свое семейство, *давно покинувшее свои древние троны, и поселил их сюда, в замок Равенлофт.*

— Том Страда

Для проведения случайных столкновений, используйте следующие описания.

Баровийская ведьма

> Вы слышите скрипучий женский голос, зовущий кого-то по имени. «Гриззлгут*! Гриззлгут, где ты? Чёрт тебя побери, Гриззлгут, паршивый ты кот!»
>
> Старая карга, одетая в черную остроконечную шляпу и платье, испачканное сажей, выходит из темноты.

*В оригинале кота зовут Grizzlegut, благозвучному переводу его имя не поддается

Герои могут попытаться спрятаться от ведьмы (у которой есть тёмное зрение) или попытаться застать её врасплох. Эта баровийская ведьма [barovian witch] обитает в области К56 и служит Страду. Она ищет своего пропавшего фамильяра – чёрного кота. Если персонажи встанут у нее на пути, старуха плюнет в их сторону и начнет произносить заклинание.

Это столкновение может произойти только один раз. При повторении этого результата считайте, что ничего не случилось.

Безделушка

Один случайный персонаж находит потерянную безделушку. Прочитайте этот текст выбранному игроку:

> Вы натыкаетесь на безделушку, погребенную под слоем пыли.

Для определения находки персонажа совершите проверку по таблице Безделушек в Приложении А.

Головорезы вистани

> Вы слышите голоса с грубым акцентом.

Небольшая группа Вистани (НЗ люди, мужчины и женщины) утверждают, что они были пленниками вампира, им только недавно удалось сбежать из подземелья, и они предлагают свою помощь группе. На самом деле, они все служат Страду и предают персонажей, как только он появится. Если персонажи соглашаются, головорезы притворяются союзниками героев до тех пор, пока они остаются с партией, или пока не появится Страд. Если герои покидают замок, головорезы уходят вместе с ними, так как если они останутся в замке это, вероятно, вызовет подозрения персонажей.

Сокровище. Каждый головорез вистани носит кисет, в которой хранятся 2к8 маленьких драгоценных камней (по 50 зм каждый).

Живая метла атаки

Вы слышите шарпающие звуки. Из тени появляется метла, словно ведомая невидимыми руками, и приближается к вам.

Когда кто-нибудь из персонажей подходит на расстояние 5 футов, метла атакует.

Игрушка от Блинского

Игрушку от Блинского [Blinsky] можно встретить только в том случае, если персонажи перемещаются по замку (но не во время отдыха); В противном случае считайте, что ничего не случилось.

Вы обнаруживаете выброшенную игрушку – нечто, что не способно понравиться ни одному ребёнку.

На игрушке маленькими буквами напечатан или вышит слоган: «Нет веселья без Блинского». Для определения характера игрушки бросьте к6:

к6	Игрушка
1	Набитый опилками плюшевый вервольф, в брюхе которого находятся крохотные деревянные фигурки младенцев. У него тусклые когти-лезвия и выдвижные зубы.
2	Улыбающаяся марионетка-шут с крохотными бубенцами, вшитыми в колпак. Ее нити спутаны.
3	Шестидюймовая деревянная шкатулка-головоломка, на которой вырезаны злые лица клоунов. Если ее потрясти, она гремит. Если персонаж проведет короткий отдых разбираясь со шкатулкой, он может понять, как ее открыть при успешной проверке Интеллекта Сл 20. Внутри шкатулки нет ничего, из-за чего она могла бы греметь.
4	Потрепанная и пожелтевшая от времени кукла без лица в свадебном платье.
5	Коробка с сюрпризом в форме гроба, из которого выпрыгивает кукла Страд
6	Заводные деревянные зубы, окрашенные в белый цвет. В течение минуты зубы щелкают и дребезжат, пока раскручивается пружина (для ее завода требуется действие).

Кокон гигантского паука

Персонажи могут обнаружить кокон гигантского паука, только если в этот момент они передвигаются по замку (но не во время отдыха), иначе перебросьте результат.

На потолке среди толстой паутины весит белый кокон, кажется, внутри него заключено что-то похожее на человека.

Этот кокон был сплетен гигантским пауком. Если персонажи смогут дотянуться до кокона, они могут его разрезать и высвободить содержимое. Бросьте к6 для определения содержимого кокона:

к6	Содержимое кокона
1	Деревянный манекен, одетый в мантию
2	**Баровийская ведьма** [Barovian witch] (см. приложение D). Она кричит подобно дикому зверю и начинает колдовать.
3	**Зомби Страда** [Strahd zombie] (см. приложение D). Он сражается до тех пор, пока не будет убит.
4	Баровийский сумасшедший (ХН **обыватель** [commoner]). Если его освободить, он начинает хихикать, пока не утихнет, или пока на него не будет наложено заклинание *умиротворение [calm emotions].* Его безумие может быть исцелено заклинанием *малое восстановление [lesser restoration]*, и тогда он пытается убежать из замка.
5	Мертвый Баровианин служит кормом для **роя насекомых** (пауков) [swarm of insects (spiders)]. Дети гигантских пауков (каждый размером с тарантула) выползают из раскрытого рта или вырываются из раздувшегося живота.
6	**Разбойник** Вистани [bandit] (ХН мужчина или женщина). Вистани хорошо ориентируется в замке и помогает персонажам до тех пор, пока не появится Страд или другие Вистани, после чего предаёт персонажей.

Летающие мечи

Один за одним из темноты вылетают ржавые мечи!

Если в столкновении принимают участие более двух мечей, остальные находятся неподалёку, но игроки их пока не видят. Это оружие парит по замку и атакует злоумышленников, оказавшихся в пределах его слепого зрения.

Невидимый слуга

В воздухе парит любопытный предмет, как будто бы его удерживает невидимая сила.

Этот невидимый слуга был создан Страдом и не пропадает до тех пор, пока не будет разрушен (см. Заклинание *невидимый слуга [unseen servant]* в *Книге игрока*). Бросьте к6, чтобы определить, что несет слуга, или выберите один из вариантов ниже.

к6	Невидимый слуга
1	Потускневший серебряный поднос, накрытый крышкой (стоимостью 25 зм). Если персонаж проходит в 5 футах от слуги, тот поднимает крышку, под которой лежат несколько заплесневелых лепешек. Первый персонаж, отведавший их, получает вдохновение. При последующих встречах под крышкой находится ползающая рука, которая атакует ближайшего персонажа.
2	Серебряный кубок (стоимостью 50 зм), до краев наполненный вином. Персонаж, который выпьет вино, должен сделать спасбросок Телосложения Сл 15, получая 44 (8к10) урона ядом при провале или половину этого значения при успехе. При последующих встречах вино действует подобно зелью лечения.
3	Золотой канделябр (стоимостью 150 зм) с тремя разветвлениями, в каждом из которых находится незажженная свеча.

к6	Невидимый слуга
4	Фиолетовый шелковый платок с белыми оборками по краям (стоимостью 1 зм). При последующих обнаружениях таких платков, на них будут видны разводы свежей крови.
5	Хрустальный обеденный колокольчик (стоимостью 25 зм). Невидимый слуга звонит в колокольчик, если персонажи проходят в 10 футах от него. Звук привлекает 1к4 голодных **порождений вампира** [vampire spawn], которые появляются через 1к4+1 раундов.
6	Книга заклинаний волшебника в кожаной обложке, облаченная в бархатный пыльный чехол. В книге содержатся все заклинания, подготовленные Страдом (см. приложение D). Во время этой сцены, том считается немагическим сборником рассказов в кожаной обложке стоимостью 25 зм.

Обыватели Баровии

Проклятые залы Равенлофта заполняет гулкий шум. Крики «Убить вампира!» смешаны со смелыми призывами: «Довольно!» и «В склепы!»

Озлобленные жители деревни, которые вошли в замок, размахивают факелами и вилами в нелепой попытке продемонстрировать свою силу. Где бы они ни шли, они во все горло кричат о справедливости. Если не пресечь, они будут следовать за персонажами. Случайные встречи происходят при выпадении 9 или выше, пока жители Баровии идут за приключенцами.

Ползающие руки

Из темноты на пыльный пол выскакивает толпа отрезанных рук, чья мумифицированная плоть покрыта сажей.

Ползающие руки набрасываются на одного из членов группа. Пользуясь неразберихой, одна из рук пытается забраться в рюкзак персонажа и спрятаться в нем. Она совершает проверку Ловкости (Скрытность) против пассивной Мудрости (Восприятие) персонажа. Если когти провалят проверку, персонаж увидит, как они забираются в рюкзак. Если когти преуспеют, они дождутся момента, когда персонаж будет совершать продолжительный отдых, и тогда выберутся из рюкзака и нападут.

Ползущий зомби Страда

Вы слышите замогильные стоны чего-то зловещего.

Эти звуки доносятся от зомби Страда, который потерял обе ноги и представляет собой торс с руками и головой. Он использует свои руки для передвижения по полу. У ползущего зомби осталось 15 хитов.

Если персонажи не используют источников света и двигаются тихо, они могут попытаться спрятаться от ползущего зомби.

Порождение вампира

Приключенцев не удается застать врасплох, если кто-либо из персонажей обладает показателем пассивной Мудрости (Внимательности) равным или большим 16. В этом случае прочтите:

По потолку подобно паукам ползут существа с бледной плотью, их красные глаза светятся в темноте. Когда они приближаются, их потрескавшиеся и окровавленные губы размыкаются, обнажая острые клыки.

Эти слуги Страда – бывшие искатели приключений, они крадутся по потолку и нападают на беззащитную жертву. Порождения вампира сражаются пока не будут убиты.

Рахадин

Если Рахадин был схвачен или убит ранее, это столкновение не происходит. В противном случае загадочный управляющий Страда появляется незаметно. Персонажи могут услышать его, если у кого-нибудь из них значение пассивной Мудрости (Внимательность) совпадает или превышает значение проверки Ловкости (Скрытность) Рахадина.

«Хозяин желает вас видеть», мрачно произносит голос из темноты.

Рахадин направляет героев в случайную область замка, бросьте к6 для определения:

к6	Местонахождение
1	Часовня (область K15)
2	Зал аудиенций (область K25)
3	Библиотека (область K37)
4	Крыша башни (область K57)
5	Винный погреб (область K63)
6	Камера пыток (область K76)

На самом деле Страд находится в другом месте, если только карты не предсказали (см. Главу 1), что он здесь.

Рахадин отказывается пойти первым и показать дорогу, если персонажи просят его об этом. Если персонажи спрашивают в каком направлении им двигаться, он отвечает нужно ли им подняться, спуститься или остаться на том же этаже, на котором они находятся. В случае если персонажи атакуют Рахадина, он будет сражаться до смерти. В противном случае он уйдёт, только после того, как уйдут герои.

Рои летучих мышей

Вы слышите раскат грома, а затем взмахи крошечных черных крыльев. Внезапно на вас опускается темный рой летучих мышей!

Эти летучие мыши прислуживают Страду. Они атакуют персонажей, даже если те не давали повода.

Страд фон Зарович

Страд использует неожиданное появление.

Под раскат грома, сотрясающий замок, поднимающий в воздух пыль и паутину, вы слышите голос: «Добрый вечер.»

Каждый персонаж с пассивным значением Мудрости (Восприятие) меньше 19 застается врасплох Страдом, словно появившимся из ниоткуда. Вампир предпочитает атаковать в первую очередь того персонажа, который находится ближе к нему из тех, кого он застал врасплох. В противном случае смотрите тактику вампира в приложении D.

Тени

Если хотя бы у одного из героев показатель пассивной Мудрости (Внимательность) больше или равен 16, прочтите:

> Вас не покидает ощущение, что позади вас что-то есть. Когда вы оборачиваетесь, вы замечаете высокую и неподвижную тень, однако вы не видите ничего, что могло бы её отбрасывать.

Если в столкновении участвует более одной тени, то только одна из них видна, остальные прячутся в темноте. Тени будут атаковать героев, только если приключенцы сами нападут на них. В противном случае тени бездействуют пока не получат команд от Страда.

Умертвия

> Вы чувствуете, как воздух становится намного холоднее и слышите звуки приближающихся шагов.

Если персонажи движутся тихо и не носят источников света, они могут попытаться спрятаться от умертвий. Когда-то эти неживые солдаты служили капитанами стражи замке Равенлофт. Они все еще носят остатки рваной ливреи и атакуют всех живых, которые попадают в их поле зрения.

Сокровище. Умертвия вооружены длинными мечами с гербом Баровии на гардах. Кроме того, у каждого умертвия при себе 2к20 эм баровийской чеканки с профилем Страда фон Заровича на аверсе.

Черный кот

> Из темноты доносится дьявольское шипение, и из тени выскакивает черный кот, он изо всех сил старается избегать героев.

Этот фамильяр ищет свою хозяйку (баровийскую ведьму [barovian witch]). Но если его загнать в угол, кот будет атаковать.

Если герои поймают кота или убьют его, это столкновение не повторяется. При повторении этого результата считайте, что ничего не случилось.

Эсмеральда Д'Авенир

Эсмеральда применила заклинание *высшей невидимости [greater invisibility]* и незаметно исследует замок. Выберете одного персонажа, который стоит позади остальных, и прочтите ему:

> Вы ничего не видите, но чувствуете как что-то легонько касается вашего плеча.

Если после этого персонаж пытается поднять тревогу или угрожать Эсмеральде, она спешно шепчет: «Не бойся, мы заодно.»

Эсмеральда охотится на Страда, но до сих пор не преуспела в попытках загнать его в угол, и опасается, что она переоценила свои способности. Если персонажи не предложат ей присоединиться к группе, она пожелает им удачи и пойдет своей дорогой (возможно персонажи снова ее встретят). Если они предложат Эсмеральде путешествовать вместе, она проверит знания персонажей о вампирах, задав такие вопросы, как «Вы когда-нибудь видели, как вампир обращается?» и «Вы знаете как нейтрализовать способность вампира к регенерации?» Вне зависимости от того, что ответят персонажи, она в конце концов согласится пойти с ними.

Это столкновение может произойти только один раз. При повторении этого результата считайте, что ничего не случилось.

Стены Равенлофта

Обратитесь к карте 2 замка для областей с К1 по К6.

К1. Внутренний двор

Как только персонажи входят в замок, погода портится. Начинает идти мелкий, назойливый дождь, через час превращающийся в ливень. Молнии постоянно освещают небо, вслед за которыми раздаются раскаты грома, сотрясающие замок.

> Плотный холодный туман клубится во дворе. То и дело вспышки молний копьями пронзают тяжелые облака, нависающие над вами, а раскаты грома сотрясают землю. Сквозь изморось, вы видите дрожащее пламя двух факелов, закрепленных по обеим сторонам открытой двери в замок. Теплый свет заполняет вход, разливаясь по двору. Высоко над входом находится круглое окно с осколками разбитого стекла в железной раме.

Стены, окружающие двор, высотой 90 футов. Темные башни замка тянутся еще выше. Двери в башнях у ворот с каждой стороны туннеля закрыты для защиты от дождя, и воющий ветер гуляет по двору.

Открытые двери в главной цитадели ведут в зону К7. Широкое, разбитое окно с видом на главный вход находится на высоте 50 футов над двором и ведет в зону К25. Через окно не видно никакого света.

Воротные башни

Каждая внешняя башня ворот имеет железную дверь со внутренним замком.

Персонажи, которые входят в башню ворот, оказываются на этаже флагштока в пустой башне, возвышающейся высоко над ними. Механизмы подъема и снижения моста и опускная решетка закрывают обе двери башни. Механизм защелки в каждой башне магически активируется словом, которое знает только Страд. Этот механизм может быть активирован при успешном применении заклинания *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 14). Ни разводной мост, ни решетка не сдвинутся с места, пока оба запирающих механизма не будут активированы.

К2. Вход в центральный двор

Двое ворот, одни на севере, и одни на юге, предотвращают легкий доступ к тому, что лежит за ними.

> Массивная стена соединяет внешние стены замка с цитаделью. Арка, шириной и высотой в 20 футов, образует проход сквозь стены, но она перегорожена ржавой железной решеткой.

Решетка разблокирована и может быть поднята с успешной проверкой Силы с КС 15. Она также можно быть поднята с помощью командного слова, которое знают только Страд и Сайрус Белвью (область К62). Если решетку не подпереть или не держать, она сразу опустится обратно.

К3. двор прислуги

> Этот двор к северо-востоку от крепости, окруженный высокими стенами. Каменный каретник с навесными деревянными дверьми, стоит в тишине в углу, где сходятся внешние стены. Напротив каретника стройная деревянная дверь, укрепленная железными полосами, ведет в крепость.

MAP 2
Walls of
Ravenloft
J
K1
K2
K2
K3
K4
K5
K6

Каретник описан в зоне К4. Деревянная дверь, ведущая в зону К23, распухла и застряла в раме. Персонаж может плечом открыть застрявшую дверь с успешной проверкой Силы Сл 10.

К4. Каретник

Если персонажи откроют двери каретника, прочтите следующий текст:

> Двойные двери распахиваются, открывая взору гладкий черный экипаж, снабженный стеклянными окнами и латунными фонарями.

К5. Сад при часовне

> За крепостью, позади двух высоких контрфорсов и высоких заколоченных грязных окон, борется за свою жизнь небольшой садик. Несколько маленьких цветов, окруженных мраком, тянутся вверх, к небу. Большие двойные железные ворота загораживают проход к области, похожей на смотровую площадку.

При открытии большие железные ворота громко скрипят своими ржавыми петлями. За ними простирается область К6.

К6. Смотровая площадка

> Из темных туч бесконечно сыпется мелкий дождь. Вымощенная плитами аллея проходит мимо опустевших замковых флигелей и ведет к смотровой площадке, окруженной низкими каменными перилами, украшенными барельефами в виде горгулий.

Если кто-то из персонажей выглядывает через перила балкона, прочтите:

> Вспышка молнии освещает мрачную деревню Баровия, ее крыши видны над удушающим одеялом тумана на тысячу футов ниже.

Если персонаж с пассивной Мудростью (Внимательность) равной или выше 15 заглядывает за стену, добавьте:

> Под платформой, на которой вы стоите, на глубине в 100 футов из скалы выступает каменная конструкция. В нее врезаны три окна, густо покрытые грязью.

Окна абсолютно непрозрачны из-за грязи, однако персонаж рядом с ними может протереть стекла и увидеть пыльную гробницу за ними (область К88). Персонажи, которые хотят добраться до окон со смотровой площадки, должны спуститься на 100 футов вниз и еще на 20 футов назад под платформой. Этот спуск не совершить без помощи магии или альпинистского снаряжения.

Любой, упавший со смотровой площадки, падает с высоты 1000 футов.

Предсказания Равенлофта

Если карты предсказали встречу со Страдом в этой области, его можно найти смотрящим с балкона.

Главный этаж

Обратитесь к карте 3 замка для областей с К7 по К24.

К7. Вход

Прочтите, если персонажи прибыли из переднего двора (область К1):

> Изящные наружные двери замка распахнуты, окруженные трепещущим пламенем факелов в железных бранах. За ними в двадцати футах расположены очередные двойные двери.

Если один или более героев, попавших сюда из области К1, подходят к дверям на расстояние 10 футов, прочтите:

> Внезапно двери перед вами распахиваются, открывая взору большой зал, наполненный звуками органной музыки.

Если персонажи пришли из области К8 и еще не посещали эту область, прочтите:

> Двойные двери на западе, по-видимому, являются или ведут к выходу из замка.

Если персонажи входят с другой стороны, прочтите:

> В фойе наверху, под сводчатым потолком, находятся четыре статуи драконов свирепо смотрящих вниз, их глаза блестят в свете факелов.

Если кто-то помимо Страда входит в эту область через двери в область К8, драконы оживают, с шипением спрыгивают вниз и нападают. Драконы не атакуют персонажей, которые вошли сюда из области К1, двигаясь на восток. Драконы представляют из себя четырех **вирмлингов красных драконов** [red dragon wyrmling], и им приказано впускать гостей в замок, но не выпускать. Если чужаки входят в эту комнату, драконы взлетают наверх и обращаются в камень. В такой форме они неуязвимы к урону оружием. Драконы никогда не покидают этой комнаты.

К8. Главный вход

> Паутина свисает между колонн, поддерживающих сводчатый потолок этой комнаты, пыльная зала тускло освещена потрескивающими факелами в железных держателях. Факелы отбрасывают странные тени на лица восьми каменных горгулий, неподвижно скорчившихся под потолком в углах комнаты. Потрескавшиеся и осыпающиеся фрески на потолке покрыты плесенью.
>
> На востоке стоят закрытые двойные двери из бронзы. На севере, широкая лестница поднимается во тьму. В освещенной прихожей на юге находится еще одни бронзовые двери, через которые слышны грустные и величественные тона органа.

Южный коридор описан в зоне К9. Широкая лестница ведет к площади К19.

Если персонажи здесь по приглашению, добавьте следующее:

> Эльф с коричневой кожей и длинными черными волосами спускается по широкой лестнице, тихо, как кошка. Он носит серый плащ поверх черной кожаной брони и носит полированный ятаган, висящий на его поясе. – Мой хозяин ждет вас, – говорит он.

Эльф – это Рахадин [Rahadin], камергер замка (см. приложение D). Он сражается только в том случае, если на него напали. В ином случае он проводит персонажей в обеденный зал (зона К10), указывая им пройти внутрь, закрывает за ними двери, и удаляется в зону К72 через лестницу Южной башни (зона К21).

Развитие событий

После того как персонажи покинут эту комнату, восемь **горгулий** [gargoyles] атакуют каждого, кто решит вернуться. Также они будут сражаться, в случае, если кто-то атакует их первым. Во время атаки воздух, гонимый крыльями горгулий, гасит факелы в бранах, погружая зал во тьму (если у персонажей нет других источников света).

К9. Гостиная

> Факелы мерцают вдоль стен этого сводчатого зала. К востоку сводчатый коридор растягивается на 20 футов и заканчивается винтовой лестницей, уводящей вверх и вниз. Рядом с коридором, в затененном алькове безмолвно стоят смазанные и начищенные рыцарские доспехи. К западу, слегка приоткрытые большие двойные двери, и устойчивый яркий свет проходит в него. Нарастающая органная музыка исходит из-за дверей, разливая свою мелодию власти и поражения в зал.

Набор доспехов, стоящий в алькове это просто обычный набор латных доспехов, о котором хорошо заботятся.

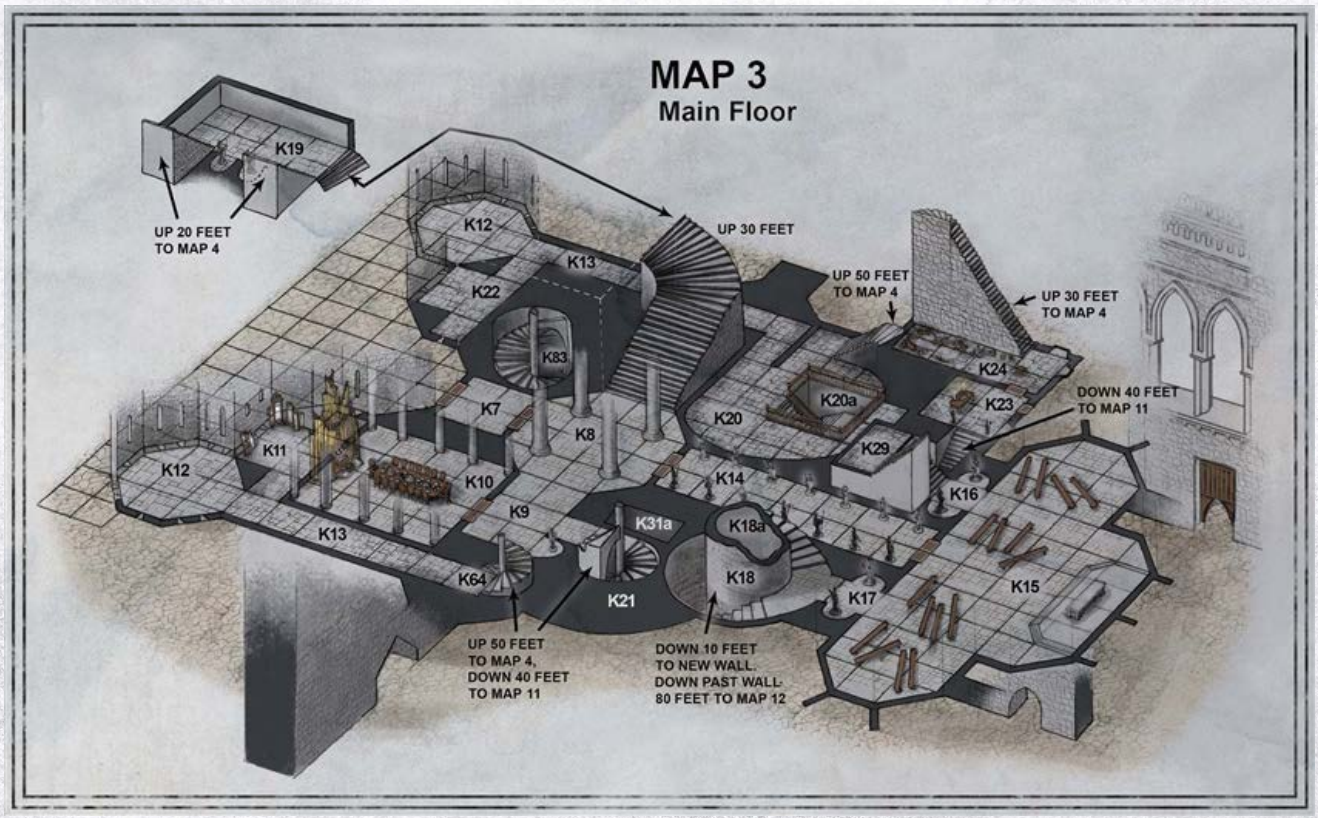
Лестница ведет вниз к области К61 и вверх к области К30. Двойные двери дают доступ к области К10.

К10. Обеденный зал

Когда персонажи впервые попадают в эту комнату, прочтите:

> Три громадных хрустальных люстры ярко освещают эту великолепную комнату. Потолок поддерживают колонны из камня, выделяющиеся на фоне пустых белых мраморных стен. В центре комнаты стоит тяжелый длинный стол покрытый тонкой белой сатиновой тканью. На столе стоит множество восхитительных кушаний: целиком зажаренный зверь в остром соусе, коренья и травы на любой вкус, овощи и сладкие фрукты. Стол сервирован для всех вас фарфором и серебром, возле каждого места стоит по хрустальному кубку с янтарного цвета жидкостью, от которой исходит пьяняще-сладкий аромат.
>
> В центре дальней, западной стены, между двумя зеркалами от пола до потолка стоит массивный орган. Из его труб вырывается громоподобная мелодия, которая говорит о величии и отчаянии. За органом, спиной к вам сидит человек в плаще, его пальцы летают по клавишам в восторженном экстазе.

Внезапно, человек останавливается и, когда мертвая тишина обрушивается на комнату, медленно поворачивается к вам. Фигура — это иллюзия Страда. Он приветствует персонажей и приглашает их к столу. Иллюзия действует как Страд и играет роль великодушного хозяина, любезно выражаясь и рассказывая персонажам, что они свободны исследовать замок. «Страд» может говорить о своей семье или пролить свет на историю замка, но иллюзия не предоставляет никакой полезной информации о обитателях замка, сокровищах или опасностях, кроме как говоря, что замок не посещает много гостей. Иллюзия вампира беседует с персонажами не более 3-х раундов, никогда не двигаясь со скамейки для органов. Когда время истекло, или если на иллюзию напали, она просто исчезает с насмешливым смехом.



В тот момент, когда фигура исчезает, лютый, леденящий ветер поднимается и ревет через зал, гася все источники открытого пламени. Персонажи слышат скрип древних петель и стук многих тяжелых дверей, захлопывающихся, одна за другой, вдалеке. Они также слышат лязг опускающейся решетки и усталый скрип старого подъемного моста, поднимающегося вверх. Наконец, если двери в эту комнату не держат открытыми, они захлопываются (но не запирают). Если персонажи открывают дверь, то видят, что все факелы в областях К7, КБ и К9 уже прогорели.

Орган кажется неподвижным, но персонаж, который делает успешную проверку Мудрости (Восприятие) с КС 20, замечает царапины на полу, которые указывают, что орган можно сдвинуть в сторону. Персонаж, который пытается нажимать различные клавиши и педали обнаруживает, что одна из педалей, при нажатии, сдвигает орган в сторону на 2 фута, открывая доступ к секретной двери в задней стене, которая ведет в область К11. Поскольку эта тайная дверь скрыта за органом, ее невозможно найти и открыть, пока орган не будет убран с пути.

Еда на столе вкусная, а вино великолепное.

К11. Южный пост лучников

Сквозь бойницы в северной и западной стенах виден замковый двор. К стенам прислонено множество зеркал: некоторые из них ростом с человека, другие настолько маленькие, что могут уместиться в рюкзаке.

Каждая бойница высотой 10,5 футов и шириной 4 дюйма. Обрамленные зеркала раньше висели на разных стенах замка. Страд снял их и хранил здесь.

Секретная дверь в восточной стене может быть открыта чтобы показать заднюю сторону органа в зоне К10. Персонажи не могут пройти через секретную дверь пока орган блокирует ее, и орган нельзя сдвинуть с этой стороны.

К12. Сторожевая башня

Высокий, куполообразный потолок увенчает восьмиугольную комнату 30-ти футов шириной. Фрески, потертые временем, украшают потолок, но что на них изображено невозможно рассмотреть. Высокие, узкие бойницы выходят на двор.

Каждая бойница 2.5 фута высотой и 4 дюйма шириной.

К13. Вход в сторожевую башню

Этот длинный узкий коридор ведет с востока на запад. Паутина заполняет зал, не давая видеть на несколько футов вперед.

К14. Зал веры

Этот широкий коридор зарос пылью, его дальняя часть погружена в темноту. То там, то здесь паутина свисает с потолка, будто занавес, и статуи рыцарей в полный рост выстроились вдоль стен. Кажется, что они следят за вами.

Статуи безобидны. Их движущиеся глаза — это простая оптическая иллюзия.

Двойные двери находятся в обоих концах коридора. Над дверями, ведущими в зону К15 висит символ из чеканной бронзы, который похож на восходящее или закатное солнце.

К15. Часовня

Древнюю часовню Равенлофта освещают тусклые цветные лучи света, которые пробиваются сквозь высокие, разбитые и заколоченные стекла витража. Около верхней части купола высотой девяносто футов летают несколько летучих мышей. На высоте 50 футов вдоль западной стены протянулся балкон. В центре балкона в высокие кресла скользнуло две темные фигуры.

На полу беспорядочно лежат скамьи покрытые вековой пылью. По другую сторону от этих обломков, освещенных яркими лучами света, на каменной платформе стоит алтарь. Стороны обвитого виноградными лозами алтаря украшены барельефами с изображениями ангельских фигур. Сверху свет падает прямо на серебряную статуэтку. На алтаре изображена фигура в плаще, у его ног лежит черная булава.

Фигура, ссутулившаяся на алтаре – это все что осталось от Густава Херренгаста, законопослушно-злого клирика человека, который пытался завладеть *Символом Равенлофта* и не пережил попытку. Смотри раздел «Сокровища» ниже для подробной информации о символе и вещах Густава.

Лепные каменные перила огораживают балкон этажом выше, который описан в области К28.

Сокровища

Статуэтка на алтаре – это артефакт под названием *Символ Равенлофта [Icon of Ravenloft]* (смотри приложение С). Любое злое существо, которое его касается, должно сделать спасбросок Телосложения Сл 17 и получить 88 (16к10) лучевого урона при провале или половину этого урона при успехе. Статуэтку безопасно держать для всех существ, как только она больше не находится на алтаре.

Труп Густава одет в красивый подбитый мехом и вышитый золотой нитью плащ (стоимостью 250 зм) и кольчугу: и то, и другое не зачаровано. Черная булава Густава – это *булава ужаса [mace of terror]*.

Предсказания Равенлофта

Если ваша карта показывает, что сокровище находится здесь, оно лежит на полу за алтарем.

Если предсказания вашей карты указывают на встречу со Страдом в этой области – он входит в число летучих мышей, летающих под потолком, или находится в другом конце часовни – темная фигура в огромном зале.

К16. Северный вход в часовню

Этот сводчатый зал соединяет огромную комнату на востоке и лестницу, которая поднимается на запад. Ниши в северной и южной стенах занимают восьмифутовые скульптуры в виде мускулистых рыцарей в шлемах, чьи лица укрыты в тени.

Статуи безобидны. На востоке большого зала находится часовня (область К15). Лестница на запад описывается в области К29.

К17. Южный вход в часовню

Эта арочная комната соединяет огромное помещение на востоке и площадку лестницы, ведущей на запад. Тьма падает на ступени слева от лестничной площадки. Справа, лестница поднимается сквозь толстую паутину. В альковах в северной и южной стенах находятся восьмифутовые скульптуры рыцарей в шлемах с сияющими клинками, их лица скрыты черными тенями.

Статуи безопасны. Большая зала на востоке – это часовня (область К15). Лестница на западе описана в области К18.

К18. Лестница высокой башни

Большие плиты этой спиральной лестницы ведут вниз и вверх вокруг каменного сердечника двадцати футов в ширину. Паутина здесь повсюду и потолок увидеть очень тяжело. Тяжелые балки сверху провисли от вековой нагрузки.

Лестница начинается в области К84 и спиралью поднимается вверх в центральный колодец (область К18а), взбираясь на 300 футов вверх к вершине высокой башни (область К59).

Недавно сконструированная каменная стена блокирует лестницу 10 футами ниже площадки к западу от области К17. Щель в этой стене позволяет газу (или вампиру в форме газа) пройти с одной стороны на другую. Персонаж, который тщательно осматривает стену, может заметить щель при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10. Стена слишком крепкая, чтобы персонажи ее свалили, но они могут за час расширить щель, чтобы пролезть в нее, либо за два часа разломать ее до груды кирпичей.

На тридцать футов ниже кирпичной стены и на 50 футов выше основания лестницы, небольшая трещина образовалась во внешней стене колодца башни. Трещина 1/2 дюйма в ширину, 5 дюймов в высоту и 12 дюймов в глубину; она ведет к винному погребу замка (область К63). Персонажи могут заметить трещину автоматически, когда спускаются или поднимаются по лестнице. Расширить трещину настолько, чтобы протиснуться сквозь стену, требует больших раскопок и займет несколько дней.

Колодец, вокруг которого вьется лестница (область К18а) вертикальный и идет от области К59 в область К84 без каких-либо отверстий или заграждений. Внутренняя стена башни, между лестницей и колодцем – сплошная.

К18А. Колодец высокой башни

Персонажи могут попасть в этот колодец 10 футов в диаметре и 390 футов в высоту из вершины или подножия башни (области К59 и К84 соответственно).

Колодец темный и весь в паутине. Порывы ветра колеблют паутину. Карабкаться по колодцу невозможно без помощи магии или альпинистского снаряжения, так как зацепиться здесь почти не за что.

Летучие мыши в катакомбах (область К84) летят вверх по колодцу по ночам, вылетая из Замка Равенлофт через разные узкие щели и дыры в вершине башни (область К59). Поев они возвращаются тем же маршрутом.

К19. Большая площадка

Массивная лестница поднимается на площадку 20 футов в ширину и 40 в длину. Каменные арки поддерживают потолок, покрытый фресками в двадцати футах кверху. Фрески изображают рыцарей в доспехах на конях, их прекрасные черты выцвели до неузнаваемости.

Пыль здесь витает в воздухе. Из каждого конца южной стены лестница уходит вверх в темноту. Между лестницами находятся альковы близнецы, в каждом находится стоящий набор доспехов, покрытый темными пятнами. Каждый доспех держит булаву, «рабочий конец» которой сделан в форме головы дракона. Слова, выбитые на арках альковов над доспехами соскоблены.

Обе лестницы на южной стене ведут в область К25. Массивная лестница ведет вниз в область К8. Любой, кто проходит перед альковами в южной стене активирует доспехи.

Оба доспеха – механические ловушки, активируемые нажатием на плиту, спрятанную в полу перед альковом. Персонаж, который ищет ловушки в одной из этих локаций, замечает обе плиты при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Если поместить 40 или больше фунтов веса на плиту, ближайший к ней доспех бросается вперед, взмахивая руками и булавой. Любое существо, стоящее на плите, когда активируется ловушка, должно успешно сделать спасбросок Ловкости Сл 14 или получить 7 (2к6) дробящего урона от молотящего доспеха. После выпада и атаки доспех отступает. Нажимная плита активируется через 1 минуту, после чего ловушку можно опять активировать.

Доспехи действуют как металлические куклы – небольшая шутка, которая должна скорее пугать посетителей, чем ранить их. Нажимную плиту может деактивировать персонаж, использующий инструменты вора и успешно прошедший проверку Ловкости Сл 15. Ловушку можно отключить, уничтожив доспех, у которого КД 18, 5 хитов и иммунитет к психическому урону и урону ядом.

К20. Сердце скорби

Мозаичный пол добавляет цвета в эту темную, холодную, пустую башню, которая возвышается над вами. Винтовая лестница медленно поднимается во тьму, вдоль внешней стены. В центре комнаты другая лестница ведет вниз.

Лестница в центре пола (область К20а) ведет вниз к области К71.

У винтовой лестницы нет перил и она соединяет главный этаж замка со всеми этажами выше. Сперва лестница поднимается на 50 футов к площадке (показанной на карте 4), от которой арочный проход ведет к области К13. К востоку от него есть потайная дверь, которая скрывает лестницу, ведущую в область К34.

Лестница взбирается еще на 40 футов к другой площадке (показанной на карте 5), с арочными проходами, ведущими в области К45 и К46, потом взбирается еще на 100 футов к площадке под сердцем башни (показанным на карте 8). Лестница вьется вокруг сердца, заканчиваясь на вершине башни (область К60).

Сердце

Башня, включая винтовую лестницу, жива. Когда герои ступили на лестницу в первый раз, прочтите:

Когда вы ступаете на винтовую лестницу, красноватый свет вспыхивает высоко над головой, а потом превращается в тусклое, пульсирующее красное мерцание. Теперь вы видите всю грандиозность этой башни. Винтовая лестница взбирается на самый ее верх. Башня, шестьдесят футов в диаметре у основания, становится уже по мере восхождения. У ее остроконечной вершины, большое кристальное сердце пульсирует красным светом. Над сердцем лестница продолжает восхождение.

Дайте персонажам и Сердцу Скорби сделать бросок инициативы. Если персонажи покинут башню и потом вернутся, они могут перебросить инициативу, но инициатива сердца не изменится.

Пробужденная башня сотрясается и качается по инициативе Сердца Скорби. Любое существо, стоящее на лестнице или висящее на стене башни в начале хода сердца, должно успешно сделать спасбросок Ловкости Сл 10 или упасть к основанию башни. Персонажи, ползущие по лестнице или лежащие на ней, проходят спасбросок автоматически.

Сердце скорби – это красный кристалл, диаметром в 10 футов, который парит рядом с вершиной башни. Персонажи, которые стоят рядом с ним на лестнице могут атаковать сердце врукопашную, если их оружие обладает досягаемостью, по меньшей мере 10 футов. Стеклянное сердце имеет КД 15 и 50 Хитов. Если Хиты сердца уменьшаются до 0, то оно разрушается, а его кристаллические осколки превращаются в кровь, которая льется по интерьеру башни и лестнице. Уничтожение Сердца Скорби заставляет башню перестать дрожать, а интерьер башни становится темным. Уничтожение сердца дает персонажам 1500 опыта.

Страд и Сердце Скорби связаны, поэтому любой урон, который получает Страд, передается сердцу. Если сердце получает урон, который снижает его Хиты до 0, оно раскалывается, а Страд получает весь оставшийся урон. Сердце восстанавливает все свои Хиты на рассвете, если у него остался хотя бы один Хит.

Сердце Скорби висит в воздухе по воле Страда. Накладывание рассеивающих заклинаний не дает никакого эффекта.

Оживленные Алебарды. Десять оживших алебард закреплены на стене вдоль секции лестницы, ближайшей к сердцу; используйте характеристики **летающего меча** [flying sword] из *Бестиария*, но увеличьте урон каждой алебарды до 1к10 + 1 и уменьшите ее КД до 15. Алебарды атакуют любое существо, которое угрожает Сердцу Скорби.

Порождение вампира. Страд чувствует, если какой-либо ущерб будет нанесен Сердцу Скорби и посылает четыре **порождения вампира**, чтобы уничтожить ответственных. Эти порождения вампира – это бывшие авантюристы, которых Страд победил много лет назад. Они используют свою способность Паучье лазанье [spider climb], чтобы лезть по стене башни и подняться за 3 раунда.

К20А. Лестница башни

Эта лестница объединяет области К20 и К71.

К21. Лестница южной башни

Полыхающие факелы в железных укреплениях освещают винтовую лестницу. Холодный ветер обдувает спиральный подъем, словно убивая все тепло факелов.

Эта лестница начинается в области К73 и ведет вверх к областям К61, К9, К30 и К35, после чего заканчивается в области К47.

К22. Северный пост лучников

Двор замка видны сквозь бойницы в стенах.

Каждая бойница в 2 ½ фута высотой и 4 дюйма шириной.

К23. Вход для прислуги

Тусклый свет проникает внутрь через пыльное окно в восточной стене. Дверь рядом с окном ведет в северо-восточный двор замка.

Все в этой комнате покрыто пылью, включая большой массивный стол по центру пола. Толстая книга лежит открытой на столе, с чернильницей и пером рядом с ней. В северной стене расположена поломанная дверь и лестница в южной стене погружается во тьму. С обеих сторон от лестницы стоят скелетообразные фигуры, облаченные в поблескивающие кольчуги, застывшие и держащие ржавые алебарды.

Скелеты, которых собрал Сайрус Бельвью (смотри область К62), держатся на проволочных рамках и висят на крючках. Они не опасны.

Лестница спускается в область К62. Восточная дверь, ведущая во двор, разбухла в раме и требуется успешная проверка Силы Сл 10, чтобы ее отпереть. Северная дверь сломана и висит на петлях; за ней лежит еще одна заполненная пылью комната (область К24).

Древняя книга выветрилась и крошится в руках, но чернила в чернильнице еще свежие. Вверху каждой страницы написано сообщение «Просим зарегистрироваться для удобства вашего и ваших потомков». Книга заполнена именами больше чем наполовину, все они неразборчивы.

К24. Комнаты прислуги

Сломанная мебель и порванная одежда разбросаны по этой комнате размером двадцать на сорок футов. Тусклый свет льется из пары пыльных окон северо-восточном углу. Узкая лестница без перил поднимается вдоль северной стены.

Лестница ведёт к области К34.

Двор графа

Смотрите на карте 4 замка области с К25 по К34.

К25. Зал аудиенций

Тусклый свет со двора падает в этот большой зал через разбитое стекло и железную решетку большого окна в западной стене. Эта огромная комната заполнена холодной, мрачной тьмой. Пустые железные канделябры расположены по стенам. Сотни запылившихся паутин драпируют зал, скрывая потолок из виду. Прямо напротив окна находятся двойные двери в восточной стене. Дальше к югу есть еще одна дверь в восточной стене.

Лестницы по обоим сторонам северной стены ведут вниз. У дальнего южного конца зала большой деревянный трон стоит на мраморном помосте. Трон с высокой спинкой смотрит на юг, отвернувшись от большей части комнаты.

Секретная дверь в южной стене ведет в область К13. Она скрыта за пылью и паутиной, и чтобы ее найти потребуется успешная проверки Мудрости (Восприятие) Сл 16.

Обе лестницы на северной стене ведут вниз к области К19. Восточные двойные двери можно открыть и попасть в область К26. Другая дверь в восточной стене ведет в область К30.

Предсказания Равенлофта

Если карты показывают, что сокровище здесь, его можно найти на мраморном возвышении, прямо за троном.

Если карты указывают на встречу со Страдом в этой области, он сидит на деревянном троне.

К26. Сторожевой пост

Если персонажи входят в этот зал через двойные двери, прочтите:

Двери ведут к еще одним двойным дверям в десяти футах впереди. Между этими дверьми коридор шириной десять футов тянется с юга на север. В каждом конце коридора во тьме парит скелет, облаченный в ржавую броню и изорванную ливрею стражника замка.

«Летающие» скелеты висят на крючьях на северной и южной стенах. Скелеты, которых собрал Сайрус Бельвью (смотри область К62), держатся на проволоке и безобидны. За скелетом на северной стене находится потайная дверь, через которую можно попасть в область К33.

Если персонажи попадают сюда через потайную дверь, которая соединяет коридор с областью К33, они видят висящего внутри за дверью скелета, как только входят и при наличии источника света или зрения в темноте они видят скелета и у южного конца коридора.

К27. Королевский зал

В этом зале высотой двадцать футов темный сводчатый потолок покрыт паутиной. Низкие завывания печали и отчаяния гуляют вдоль коридора, становясь то выше, то ниже.

Завывания – это всего лишь ветер.

Персонажи, изучающие потолок, могут при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20 заметить блоки и веревки, тянущиеся на всю длину коридора вдоль потолка, хорошо спрятанные паутиной. Их назначение объясняется в разделе «Полет Вампира» ниже.

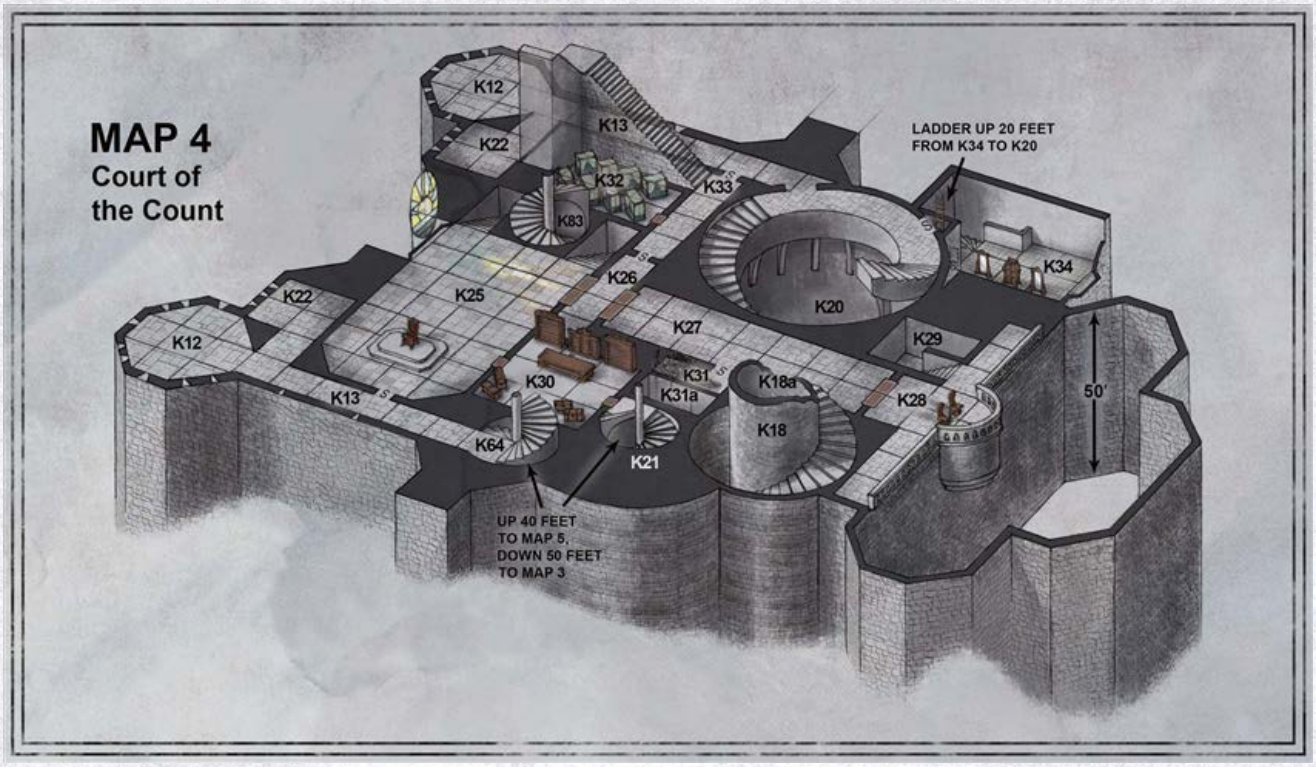
На полпути вниз по коридору с южной стороны находится узкая секретная дверь, которую можно открыть, чтобы попасть через нее в область К31.

Полёт вампира

В нише над западными двойными дверьми спрятан деревянный манекен, который выглядит в точности как Страд. Он облачен в черный плащ, его клыки обнажены, а руки и когтистые пальцы вытянуты в угрожающей манере. Манекен прикреплен к веревке, которая протянута через блоки, закрепленные по всей длине зала под потолком.

Когда один или несколько персонажей достигают середины зала вне зависимости от направления их движения, прочтите:

Вы слышите скрежет камня, трущегося о камень, а потом писк летучей мыши. В направлении шума вы видите клыкастое лицо, вытянутые когти и хлопающий черный плащ вампира, пикирующего на вас сверху! Глубокий, гортанный смех наполняет зал.



Скрежет – это шум от открывающейся ниши, а писк издают блоки, поддерживающие вес манекена пока он скользит по воздуху. Смех – это просто безобидный магический эффект, похожий на тот, что создает заговор *фокусы [prestidigitation]*.

Пусть игроки сделают бросок инициативы, и ведите повествование как боевое столкновение с «вампиром», действующим по инициативе 5. В свой ход манекен пролетает над персонажами в 10 футах над полом и не останавливается пока не достигнет противоположного конца зала.

В следующий ход он меняет направление и летит обратно к нише. Ловушка перезаряжается через 1 минуту.

Персонаж, атакующий манекена с пола должен иметь радиус досягаемости атаки по крайней мере 10 футов. У манекена 15 КД и 10 хитов, и он имеет иммунитет к яду и психическому урону. Если хиты манекена упали до 0, когда он находится в воздухе, то он падает на пол.

K28. Королевский балкон

Лепные каменные перила окаймляют этот длинный балкон, который выходит к часовне Равенлофта. Два изысканно украшенных трона стоят рядом друг с другом по центру балкона, покрытые пылью и обтянутые паутиной. Троны повернуты в противоположную сторону от двойных дверей, ведущих на балкон.

Два **зомби Страда** [Strahd zombies] (смотри Приложение D) ссутулились на тронах. Они остаются неподвижными пока одного из них не потревожить или пока другое существо не попадет в радиус досягаемости зомби, тогда он атакует.

Балкон находится в 50 метрах над часовней (область K15). Лестница к северу от двойных дверей ведет вниз к области K29.

K29. Скрипучая площадка

Эта лестница сделана из старого дерева, которая проседает под ногами, скрипит и стонет.

Лестница поднимается из области K16 в область K28. Она кажется нестабильной, но прочной. Существа в области K28 не удивляются никому, поднимающемуся со скрипом под ногами.

K30. Королевский счетовод

Пыльные свитки и тома выстроены вдоль стен этой комнаты. Также свитки и книги лежат на полу, вокруг четырех тяжелых деревянных сундуков, закрытых с помощью железных замков. Единственное свободное пространство находится прямо перед дверьми на восточной и западной стенах.

В центре этого беспорядка стоит большой черный стол. За ним на высоком табурете сидит фигура, царапая сухим пером с виду бесконечный свиток. Рядом из дыры в потолке свисает веревка с кисточкой.

Фигура – это Лиф Липсидж (ХЗ мужчина человек **обыватель**), бухгалтер. Он прикован к тяжелому деревянному столу и не интересуется персонажами или их заботами. Ни при каких обстоятельствах он добровольно не покинет комнату. Лиф тянет веревку в тот момент, как он чувствует угрозу.

Натяжение веревки требует действий. Когда веревка натягивается, слышны чрезвычайно громкие звуки гонга. Одно или несколько существ прибывают спустя 1к6 раундов, атакуя любых персонажей в комнате. Определите существ случайным образом, броском к4:

к4	Существо
1	1к6 **теней** [shadows]
2	1к4 **порождений вампира** [vampire spawn]
3	1к4 **умертвий** [wights]
4	1 **призрак** [wraith] и 1к4+1 **спектров** [specters]

Лифа заставили служить Страду много лет назад. Он хранит все книги Страда, описывает богатства вампира и его завоевания. Лиф уже не помнит, как давно он здесь. Он сердит, потому что Страд не позволяет ему узнать обо всех своих сокровищах. И даже так Лиф обнаружил где лежит одно из секретных сокровищ Страда. Если относиться к нему по-доброму, Лиф расскажет где спрятан *Святой Символ Равенкинд [Holy Symbol of Ravenkind]* (смотри приложение С), как указано в предсказании карт. Лиф может нарисовать грубую карту, показывающую маршрут к этому месту. Его карта географически точна, но он признает, что она не отражает и не помогает избежать опасностей, которые могут встретиться на пути. Лиф не обязательно знает самый прямой путь до местоположения символа.

Лиф знает, что есть ключ, который открывает все четыре сундука, но он не может вспомнить, где он спрятал его. См. «Сокровища» ниже для получения дополнительной информации.

Западная дверь ведет к области К25. Восточная дверь ведет на лестницу (область К21), которая спускается к области К9 и поднимается до площадки снаружи области К35, и продолжает идти вверх оттуда до области К47.

Сокровища

Комната содержит сотни бесполезных книг и свитков, описывающих расчеты. Первый персонаж, который тратит на обыск комнаты по меньшей мере 10 минут и преуспевает в проверке Интеллекта (Анализ) со СЛ 15, находит книгу с окровавленной кожаной обложкой. В страницах этой книги вырезано отверстие, в котором Лиф [Lief] спрятал железный ключ, открывающий четыре деревянных сундука в этой комнате.

Два закрытых сундука содержат по 10 000 СМ. В третьем сундуке 1 000 ЗМ. В четвертом находятся 500 ПМ, под которыми скрыто *руководство по физическому здоровью. [manual of bodily health]*

К31. Мастерская ловушек

Аромат смазки и хорошо промасленного дерева ударяет вам в ноздри, когда вы открываете дверь. Эта комната десять на двадцать футов заполнена сложными механизмами, кроме небольшого пространства между каменными шестернями и железными цепями и блоками. С другой стороны от механизмов, к югу, прямоугольная шахта восходит из темноты и уходит дальше вверх. К западной стене прикреплена стальная пластина, из которой железный рычаг торчит вниз.

Смотрите диаграмму на странице 76. Шахта (область К31a) опускается на 90 футов отсюда до области К61 и поднимается на 40 футов до области К31b. Еще на 40 футов выше находится крышка люка в потолке, ведущего в область К47.

Оперирование механизмом в этой комнате поднимает каменный лифт снизу шахты, поднимая с низу до верху. Смотрите область К61 за подробной информацией о ловушке подъемника.

Персонаж может потратить 1 минуту на отключение техники в этой комнате. Ловушка в лифте не будет работать до тех пор, пока не будет отремонтировано оборудование.

Железный рычаг на западной стене обычно находится в положении «вниз». Переключение его в положение «вверх» активирует ловушку и поднимает лифт. Переключение обратно опускает лифт и перезаряжает ловушку

Когда ловушка лифта в области К61 активируется, все цепи, блоки и шестерни в этой комнате приходят в движение. За 10 секунд (1 раунд) лифт поднимается на вершину шахты и механизм не останавливается пока он не закончит свой путь.

С этой стороны в северной стене легко заметить (это можно сделать без проверки) потайную дверь, которая ведет в область К27.

К31А. Шахта лифта

Холодный воздух наполняет эту прямоугольную шахту, стены которой покрыты плесенью и гладко стесаны. Железные цепи тянутся вверх и вниз по шахте. Звенья цепи толстые и покрыты жиром.

Шахта составляет 170 футов в высоту. Она начинается в области К61, поднимается на 90 футов до области К31, еще на 40 футов до области К31b и еще на 40 футов до области К47. Когда ловушка лифта активируется (смотри информацию в области К61), каменный лифт примерно 10 футов шириной поднимается по западной половине шахты. В то же время, цельный каменный блок, также 10 футов в ширину, опускается по восточной половине шахты, работая как противовес. К обоим каменным блокам прикреплены толстые железные цепи, с помощью которых они поднимаются и опускаются.

Перемещение по шахте невозможно без помощи магии или без применения комплекта для лазания, потому что стены гладкие и скользкие от плесени, а смазанные железные цепи слишком толстые и скользкие, чтобы за них ухватиться.

В вершину шахты вделан квадратный люк 5 на 5 метров, который можно толкнуть, чтобы попасть в область К47.

К31В. Вход в шахту

Эта квадратная комната 10 на 10 футов обозревает вертикальную шахту к югу, которая уходит вниз во тьму и поднимается вверх.

Лиф Липсидж

Эта точка находится на высоте 130 футов от основания шахты (область К61). В сорока футах вниз находится область К31, а в сорока футах вверх находится каменный люк в потолке, ведущий в область К47.

С этой стороны легко заметить дверь в северной стене (для этого не требуется проверка способности), она ведет в область К39.

К32. Горничная в аду

Масляные лампы освящают эту длинную прямоугольную комнату с дубовыми панелями на стенах. Запятнанные пожелтевшие кружева свисают опрятно с восьми покрытых занавесью кроватей. Женская фигура ловко передвигается по комнате, чистит мебель и тихонько напевает. Ее бледную, тонкую шею украшает золотое ожерелье с рубиновым кулоном.

Горничная, Хельга Рувак – **порождение вампира** [vampire spawn], которая заявляет, что является дочерью деревенского сапожника, которую украл и заставил служить себе Страд. Она умоляет, на коленях если нужно, спасти ее из этого ужасного места.

Хельга присоединится к группе, если персонажи попросят ее. Она намеревается атаковать персонажей, но сделает это только если почувствует возможность не сражаться сразу со всей группой. Она также нападает по команде Страда.

Хельга играет роль невинной девицы в беде до последнего, раскрывая свою жестокость только когда на нее нападают. Она на самом деле является дочерью сапожника, но она выбрала жизнь во зле со Страдом.

Сокровища

Золотое ожерелье Хельги с рубиновым кулоном является подарком Страда. Возраст украшения почти пять веков, и его стоимость 750 зм.

К33. Лестница в королевские покои

Этот темный коридор скрыт за двумя потайными дверями.

Этот сводчатый коридор чист и опрятен. Стены высотой четыре фута украшены дубовыми панелями. На восточной стене над деревянной обшивкой на расстоянии 10 футов друг от друга установлены три незажженных масляных фонаря. В западной стене установлена простая деревянная дверь, сквозь ее трещины просачивается свет. Лестница в северном конце западной стены поднимается во тьму.

Лестница поднимается на 40 футов в зону К45. Дверь в западной стене ведет в зону К32.

К34. Верхний этаж прислуги

Лишь немногие лучи света могут пробиться сквозь запекшуюся грязь на окнах в эту комнату наверху. Сломанные каркасы кроватей и обрывки матрацев устилают пол. У южной стены между двумя большими потрескавшимися зеркалами стоит высокий, пыльный гардероб, похожий на гроб, с черными дверцами, разрисованными сказочными существами. Вдоль северной стены спускается лестница.

Если кто-нибудь откроет гардероб, прочтите:

Из гардероба вылетает простое белое платье, пожелтевшее от времени, и начинает кружиться в танце посреди комнаты под музыку грома.

Если кто-то касается танцующего платья, оно распадается и превращается в безжизненную кучу тряпья. В противном случае, он танцует вечно. В гардеробе висят несколько истлевших комплектов одежды для слуг, ни один из них не является оживленным или ценным.

В южной стене, позади висящего зеркала к западу от гардероба, находится потайная дверь. Ее можно открыть толчком, чтобы попасть в кладовку полную пыли и паутины, и в которой есть деревянная лестница, которая поднимается на 20 футов к еще одной потайной двери в лестничном пролете башни (область К20).

Лестница ведет вниз к области К24.

Комнаты скорби

Смотрите на карте 5 замка области с К35 по К46.

К35. Хищные стражники

Дверь из тонко гравированной стали находится на западном краю этого короткого и темного коридора. Запутанные детали ясно выделяются на поверхности двери. Дверь кажется светится своим светом, нетронутая временем. В тени видны две ниши, расположенные по обе стороны от двери. В каждой из них темный силуэт, напоминающий человека.

Темные фигуры – это четыре **роя крыс** [swarm of rats], расположенные один на другим, чтобы создать фигуры похожие на человеческие (две стаи на один альков). Эти крысы находятся под контролем Страда и атакуют любого, кто пытается пройти.

На стальной двери выгравированы изображения человека-короля в доспехе верхом на лошади, на фоне величественного горного массива и звездопада. Крошечные фигурки людей и волков обрамляют изображение.

К36. Обеденный зал лорда

Пыль наполняет ваши легкие. Сладкий, но резкий запах разложения заполняет эту комнату, в центре которой стоит длинный дубовый стол. Одеяло пыли покрывает его поверхность, фарфор и столовое серебро. В центре стола большой многослойный торт сильно накренился на одну сторону. Когда-то белая глазурь позеленела от времени. Паутина свисает как пыльное кружево с каждой стороны торта. Одинокая кукольная фигура хорошо одетой женщины украшает торт сверху. Сверху свисает покрытая паутиной люстра из кованого железа. Арочное окно на южной стене задрапировано тяжелыми занавесками. Пыльная лютня покоится на деревянном пьедестале у окна, а в юго-западном углу покоится покрытая паутиной высокая арфа.

Свадебному торту больше четырех столетий, он сохраняется в текущем гнилом состоянии волей Страда. Игрушечная фигурка жениха с вершины торта сброшена на пол давным-давно. Персонаж, который обыскивает пыльный пол, находит фигурку при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10.

Если персонажи вынесут фигурку жениха из комнаты, прочтите следующее, если они позже сюда вернутся:

Вздымающиеся занавески приковывают ваш взгляд к окну, которое было выломано наружу. По полу разбросаны куски заплесневелого торта, как будто что-то вырвалось из него.

Существует два объяснения взорвавшемуся торту и сломанному окну. Выберите самое страшное на ваш взгляд:

- Страд разбил торт и сломал окно, чтобы заставить персонажей думать, что нечто ужасное сбежало и теперь преследует их.
- Ненависть Страда принимает телесную форму, вырывается из торта (символа любви Сергея и Татьяны), и сбегает через окно. «Ненависть Страда» имеет характеристики **невидимого охотника** [invisible stalker] и пытается убить того персонажа, который носит с собой фигурку жениха.

В комнате есть деревянные двери в северной и западной стенах, и витиеватая стальная дверь в восточной стене (детали смотрите в области К35).

Арфа в высоту 6,5 футов и весит около 300 фунтов, выполнена из темного с пятнами дерева, с вырезанными на ней изображениями оленей и роз. Ее тугие струны сделаны из жил.

Персонаж, играющий на арфе и успешно прошедший проверку Харизмы (Выступление) Сл 15 может призвать дух Пидлуика, низенького маленького человека, одетого как шут, с крошечным колокольчиком на конце его дурацкого колпака. Он спрашивает, «Зачем вы призвали меня из могилы?» Вне зависимости от ответа, он хвалит персонажа за хорошую игру и говорит, «В моей крипте под замком да найдешь ты сокровище, достойное такой талантливой игры! Пусть оно поможет тебе упокоить это ужасное место.» Если персонажи спросят его кто он такой, шут ответит, «Пидлуик». Если спросить, как он умер, он скучно ответит, «Я упал с лестницы.» Если Пидлуик II (смотри область К59) присутствует с группой, то призрак укажет пальцем на заводное чучело и скажет, «Он столкнул меня с лестницы.»

Больше ему сказать нечего и призрак Пидлуика исчезает и больше не появляется. Если персонажи атакуют призрака, то он отвечает им тем же.

Сокровища

Лютня, хоть старая и покрытая пылью, пережила ход времени. Это магический инструмент бардов, который называется *Лютня Досс [Doss Lute]*.

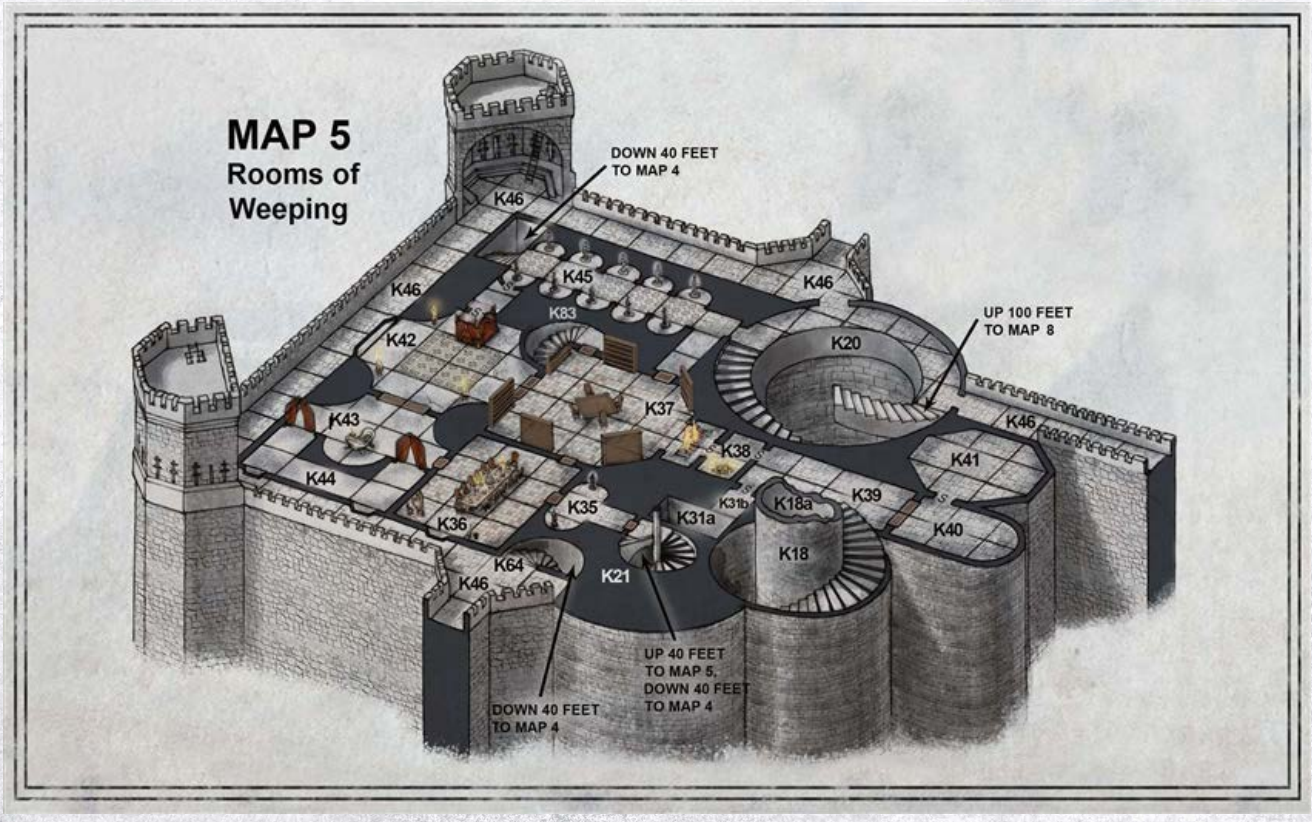
К37. Библиотека

Сияющий огнем камин заполняет эту комнату перекатывающимися волнами красного и янтарного света. Стены заставлены древними книгами и томами, их кожаные обложки хорошо промаслены и с ними хорошо обращаются. В комнате царит порядок. Каменный пол укрыт толстым, роскошным ковром. В центре комнаты стоит большой, низкий стол, покрытый воском и отполированный до зеркального состояния. Даже кочерга, стоящая у горящего камина отполирована. Большие, мягкие диваны и кушетки расставлены по комнате. Два кресла из бордового дерева с подбитыми кожей сиденьями и спинками стоят лицом к камину. Большая картина висит над каминной полкой в тяжелой позолоченной раме. Ревущий в камине огонь освещает тщательно исполненный портрет. Он в точности изображает Ирину Коляна.

Из комнаты есть несколько выходов, включая большие двойные двери в западной стене, двери в каждом конце северной стены и дверь на юге.

Картина над камином изображает Татьяну, красивую молодую женщину с каштановыми волосами. Страд заказал этот портрет более четырехсот лет назад, чтобы впечатлить свою возлюбленную. Тот факт, что Ирина Коляна выглядит в точности как Татьяна является для Страда доказательством, что обе женщины родились с одной и той же душой.

За камином есть потайная дверь, которая открывается если поднять кочергу с ее постамента. Чтобы безопасно пройти в нее, огонь нужно затушить. Иначе, существо, которое входит в камин в первый раз за ход или начинает там ход, получает 5 (1к10) урона огнем и загорается. Пока кто-либо не потратит действие, чтобы погасить огонь на существе, оно получает 5 (1к10) урона огнем в начале каждого своего хода. (Этот урон огнем складывается с уроном от нахождения в камине.)



Сквозь потайную дверь можно попасть в область К38.

Сокровища

Настоящее сокровище здесь – коллекция книг Страда, где более тысячи уникальных томов. Стоимость коллекции – 80 000 зм. Ее транспортировка конечно сложная задача.

Сделайте бросок к12 и в соответствии с этой таблицей определите тему случайно выбранной книги.

к12	Книга
1	Том по алхимии
2	Бестиарий удивительных зверей
3	Биография забытого короля или королевы
4	Экзотическая кулинарная книга
5	Книга по геральдике
6	Книга о военной стратегии
7	Эпическая поэма
8	Путеводитель по миру изысканных вин
9	Богохульный текст [Heretical text]
10	Исторический очерк
11	Антология поэзии
12	Теологический трактат

Местоназначение телепорта

Персонажи попадают к портрету Татьяны, если они попали сюда телепортацией из области К78.

Предсказания Равенлофта

Если ранее было предсказано, что сокровище находится здесь, оно находится на каминной полке под портретом Татьяны.

Если карты предсказали встречу со Страдом в этой области, он находится в одном из мягких кресел и наблюдает за огнем.

К38. Фальшивая сокровищница

На полу этой задымленной комнаты находится сундук с закрытой крышкой, окруженный кучками золотых, серебряных и медных монет. Украшения и выделка сундука свидетельствуют о руке истинного мастера.

На западной стене закреплены два держателя для факелов. В самом северном есть факел, другой пустой. Возле стены лежит скелет в сломанных латах. Его правая рука лежит на своем горле, а в левой лежит факел из пустого держателя.

Вокруг сундука лежат монеты стоимостью 50 зм, 100 см и 2000 мм. Сундук весит 40 фунтов и не закрыт. Если его открыть, из него выходит облако усыпляющего газа, который быстро заполняет комнату. Любое создание, попавшее в эту комнату, должно преуспеть в проверке Телосложения Сл 18 или будет парализовано на 4 часа. Если все персонажи становятся жертвами газа, их находят две ведьмы, которые находятся в области К56. Они оттаскивают персонажей в область К5О, и оставляют там невредимыми.

Если хотя бы один персонаж сопротивляется эффекту газа, ведьмы не появляются. Бронированный скелет на полу это все, что осталось от искателя приключений. У него нет ничего ценного.

Потайные двери

Эта комната скрыта за двумя потайными дверьми.

Секретная дверь на западе находится в задней стенке камина (область К37), ее можно открыть с помощью простого механизма (который соединен с кочергой в рабочем кабинете). Есть возможность, что персонаж откроет эту секретную дверь случайно, просто попытавшись поднять кочергу в области К37. Персонажи все еще могут обнаружить секретную дверь обычным способом, но успешное прохождение проверки не показывает, как ее открыть. Обнаружение механизма возможно только методом проб и ошибок, или персонажи могут не воспользоваться механизмом, а просто взломать дверь заклинанием *открывание [knock]* или заклинанием с похожим эффектом.

Секретная дверь в северном конце западной стены запечатана. Если персонажи возьмут факел из руки скелета и вернут его обратно в держатель, секретная дверь открывается вовнутрь, открывая проход в область К39. Если в любой момент времени убрать факел из держателя, дверь немедленно закрывается и запирается. Персонажи могут обнаружить эту дверь обычным способом, но успешное прохождение проверки не показывает, как ее открыть. Обнаружение механизма возможно только методом проб и ошибок, или персонажи могут не воспользоваться механизмом, а просто выбить дверь заклинанием *открывание [knock]* или заклинанием с похожим эффектом.

К39. Зал паутины

Этот древний зал полностью затянут паутиной, кроме одной тропы через его центр.

Над головами персонажей на высоте 20 футов находится сводчатый потолок, слегка затянутый паутиной. В восточной части находятся пара арочных дверей. Их можно открыть, чтобы попасть в область К40.

Почти весь зал заполнен паутиной гигантских пауков (см. «Опасности подземелья» в главе 5 «Окружающая среда» *Руководства Мастера*). Персонажи, которые сойдут с тропы, рискуют запутаться в паутине.

Потайные двери

В западном конце комнаты находятся две потайные двери.

Секретную дверь на западной стене невозможно открыть с этой стороны (только если не воспользоваться заклинанием *открывание [knock]* или заклинанием с похожим эффектом). См. область К38 чтобы узнать больше информации об этой секретной двери.

Если персонажи входят через эту дверь из области К38, она закрывается наглухо за ними, если персонажи не подперли или не придержали ее. Узкая секретная дверь в западной части южной стены скрыта за кучей паутины. Если очистить паутину, персонажи могут найти ее, успешно пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Ее можно открыть чтобы попасть в область К31б.

К40. Колокольня

Вы слышите дождь и удары грома снаружи, воздух здесь холодный и влажный. Комната затянута вуалями паутины, оценить ее размеры из-за этого довольно сложно. Единственная узкая тропа ведет к темному центру комнаты, где видно болтающуюся веревку, свисающую откуда-то сверху.

Веревка прицеплена к огромному колоколу, закрепленному в деревянной раме на высоте 50 футов. Если потянуть за веревку, или попробовать взобраться по ней, колокол издает громкий звук «БОМ». Звук провоцирует на нападение 5 **гигантских пауков** [giant spider], которые спрыгивают со своей паутины и атакуют. Пауки нападают только если их атакуют или если они услышат звук колокола.

Большая часть колокольни заполнена паутиной Гигантских пауков (см. «Опасности подземелья» в главе 5 «Окружающая среда» *Руководства Мастера*). Персонажи, которые сойдут с тропы рискуют запутаться в паутине.

В западной части северной стены есть секретная дверь, покрытая паутиной, которая ведет в зону К41.

К41. Сокровищница

Восьмиугольный склеп внутри чистый, нет ни следа пыли или паутины. Сводчатый потолок на высоте 40 футов окрашен в черный. На нем сияют изображения звезд неизвестных созвездий. Внутри склепа находится квадратная башня, занимающая большинство площадки. Ее ширина 20 футов, высота 30 футов, по всей ее длине расположены бойницы, крыша укреплена.

Куполообразный потолок покрыт сухой смолой. «Звезды» на самом деле это осколки сияющих кристаллов, вставленные в потолок. Каждый из них светит ярко, как свеча. Благодаря «звездному небу», склеп тускло освещен.

Награбленные сокровища из тайника Страда находятся внутри несокрушимой башни, которая на самом деле является мгновенной крепостью Даэрна (см. главу 7, «Сокровища», *Руководства Мастера*). Только Страд знает пароль от башни; изменить слово невозможно до тех пор, пока не забрать все сокровища, которые хранятся внутри. Только Страд может открыть оба входа: запертую прочную дверь у основания башни на северной части и люк на крыше.

Бойницы башни 4 дюйма в ширину и 2 фута в высоту, а стены крепости толщиной 3 дюйма. Персонажи, которые могут уменьшаться в размерах или принимать газообразную форму могут попасть внутрь через бойницы.

Сокровища

На первом этаже мгновенной крепости Даэрна можно найти 50 000 мм, 10 000 зм, 1 000 пм, 15 различных драгоценных камней (100 зм каждый) и *щит +2 [+2 shield]* украшенный гербом с серебряным драконом-символом Ордена Серебряного Дракона (см. главу 7). Щит шепчет предостережения своему владельцу, предоставляя бонус +2 к инициативе, если владелец дееспособен.

Верхний этаж башни содержит 10 разных ювелирных изделий (250 зм каждое) в красном вельветом мешочке, *алхимический сосуд [alchemy jug], шлем блеска [helm of brilliance], жезл хранителя договора +1 [+1 rod of the pact keeper]* и открытый деревянный ящик с четырьмя отделениями, в каждом из которых лежит *зелье отличного лечения [potion of greater healing]*.

Татьяна

Предсказания Равенлофта

Если в вашем раскладе карт указано, что сокровище находится здесь, оно лежит на вершине горки монет на первом этаже башни.

Если в вашем раскладе указано, что здесь вас ждет столкновение со Страдом, он сидит на вершине башни.

К42. Королевские покои

Сладкий запах доносится из этой красиво освещенной комнаты. Огромное арочное окно в западной стене укрыто за тяжелыми красными портьерами, их золотые кисточки сверкают в свете трех канделябров, расположенных на маленьких столах в комнате. Высокие, белые свечи горят ровным, ярким светом.

Большая кровать, украшенная шелковым балдахином, упирается изголовьем в северную стену. Изголовье искусно украшено большой буквой Z. На шелковых и сатиновых покрывалах лежит молодая женщина в ночной рубашке. Одна из ее сережек упала на пол возле кровати.

Арочные двойные двери в этой комнате ведут на юг и восток.

Окно разделено на четыре части высокими стеклянными панелями. Две внешние секции закрываются на железные щеколды, так что их можно открыть. Окно выходит на парапет (зона К46).

Гертруда

Человек на кровати – Гертруда, (Нейтрально-добрая женщина человек, **обыватель**). Она является дочерью Безумной Мэри (см. главу 3, зона Е3). Гертруда не обращает внимание на опасности этого места – и даже на Страда, который ее очаровал. Ее мать запирала ее в детстве и никогда не разрешала выходить из дома. В конце концов она сбежала и добралась до крепости, привлеченная ее величием.

Гертруда безобидна, годы, проведенные взаперти повредили ее чувству восприятия реальности. Вследствие, она видит мир через розовые очки. Когда ей приходится сделать выбор, она почти всегда выбирает самый простой и легкий путь. Она настолько наивна, что может быть опасна для самой себя и остальных. К счастью для нее, Страд до сих пор не обратил ее, хотя и собирается. (если он может это сделать, пока персонажи беспомощно наблюдают, так даже лучше).

Рядом с кроватью, в северной стене, находится секретная дверь. Ее можно открыть силой. За ней находится пыльный коридор, который заканчивается такой же секретной дверью (см. зону К45 для более детального описания). Гертруда не знает, что эта секретная дверь существует.

К43. Ванная комната.

Красные сатиновые шторки висят в проходах на обоих концах этой темной комнаты. Между ними в центре стоит большая, железная ванна на ножках в виде когтистых лап. Ванна до краев наполнена кровью.

Оба занавешенных прохода ведут в зону К44.

Мучимый дух

Дух Варушки, горничной, обитает в этой комнате. Она покончила с собой когда Страд начал кормиться ее кровью, не позволяя обратиться в порождение вампира.

Кровь в ванной не настоящая, это проявление измученного состояния души Варушки. Если кровь каким-либо способом потревожить прочитайте:

Пропитанное кровью существо вырывается из ванной и прыгает на потолок, маниакально хихикая. Кровь стекает с его бледной плоти, кровавых конечностей и тонких волос. Оно стремительно убегает.

Существо, выпрыгнувшее из ванной, не реальнее крови. Ему нельзя навредить, и оно не будет атаковать. Оно бегает по потолку, направляясь в область К44 через один из проходов. Там оно пропадает.

К44. Чулан

На стенах этой комнаты виднеются железные крючки, на которых висят черные накидки и церемониальные облачения. Два арочных окна в южной стене закрыты тяжелыми шторами.

Двадцать восемь плащей и шестнадцать наборов хорошей одежды хранятся здесь. Красные сатиновые шторы закрывают арочные проходы, которые ведут в прилегающую ванную комнату.

К45. Зал героев

Темные альковы тянутся вдоль этой длинной стены. Потолок здесь обвалился; каменная крошка и осколки покрывают пол. Наверху можно увидеть балки крыши Замка. Грозовые молнии время от времени освещают зал, показывая, что в альковах расположены статуи человеческого размера. Их лица застыли в ужасе.

Все десять статуй в коридоре описывают героев древности. На самом деле, лица у статуй стоические и безэмоциональные, но когда их освещает вспышка молнии, выражение их лиц меняется на крайне испуганное до тех пор, пока зал снова не погружается во тьму.

В каждой статуе существует дух предков Страда, они страдают из-за угасания их рода. Каждый дух ответит на один вопрос, если задать его напрямую. Ответы духов всегда короткие и неясные. Также есть вероятность 20% что ответ духа будет ложью.

Ступеньки в западной части зала ведут вниз на 40 футов в область К33. Через открытую арку на востоке видно лестничную площадку башни (часть области К20).

К46. Парапет

Вы находитесь на аллее шириной 10 футов, которая тянется вокруг всей башни. Моросящий дождь и не думает прекращаться, время от времени слышится гром и виднеются вспышки молний. Намного ниже за парапетом виднеются блестящие мокрые булыжники внутреннего дворика.

Аллея тянется вокруг верхней части башни. Зубчатые проходы тянутся из северной, южной и восточной частей до внешних стен замка. (См. карту 2 для понимания длины и расположения этих стен). Все окна в этой зоне, выходящие на башню, закрыты и заперты, но могут легко быть разбиты.

Если персонажи возятся на парапетах или на стенах замка больше 5 минут, они встречают **Оживленный доспех Страда** [Strahd's animated armor] (см. приложение D) движущегося по кругу. Он патрулирует парапет и внешние стены Равенлофта денно и нощно. Во тьме грозы, персонажи без темного зрения скорее всего сначала услышат бряцание приближающегося доспеха и только потом увидят его.

Нельзя надеть броню если опустить её хиты 0.

Шпили Равенлофта

См. карты от 6 до 10 Замка Равенлофт чтобы найти области от К47 до К60

К47. Портрет Страда

Вы попадаете на темную лестничную площадку, длиной 20 футов и шириной 10 футов. Холодный сквозняк тянется сверху по спиральной лестнице у северной части восточной стены и, мрачно свистя, уходит вниз вдоль лестнице на юге.

На юге комнаты виднеется узорчатый квадратный ковер. В западной стене есть крепкая деревянная дверь, перед которой можно увидеть люк в полу. На северной стене над люком висит портрет красивого, стильно одетого мужчины со спокойным, но в то же время пронзительным, взглядом

Ковер на полу на самом деле является **ковром удушения** [rug of smothering]. Он атакует существ (кроме нежити) которые идут по нему, или любого, кто пытается подвинуть его или еще каким-либо способом побеспокоить. Под ковром обычный каменный пол.

Люк на полу деревянный, размером 4х4, толщиной с пол. На нем есть железное кольцо. Если за него потянуть, люк откроется. За люком персонажи видят одну из двух ситуаций: либо это шахта глубиной 170 футов (область К31а), либо, если ловушка с лифтом активирована (см. область К61), каменное отделение лифта, с секретным затвором на вершине.

Портрет на стене изображает Страда фон Зарович до того, как он стал вампиром. Даже при жизни он был достаточно бледным. Кажется, что глаза портрета следят за персонажами, в то время как они изучают область. Рама портрета прибита к стене и ее невозможно удалить, не сломав.

Если персонажи атакуют ковер или рисунок, а также если они попытаются их сдвинуть с места, **портрет-страж** [guardian portrait] атакует (см. Приложение D).

К48. Лестница.

Спиральная лестница темная и пыльная.

Лестница поднимается из зоны К47 через зону К54 до зоны К57.

К49. Комната отдыха

Из-за грома, расшатывающего башню, тяжелые балки крыши скрипят под весом крыши. Три узорчатых фонаря весят на цепях под потолком, тускло освещая комнату. В искривленной западной стене находятся три окна в литых рамах. У восточной стены между двумя дверями находится книжный шкаф. Роскошные кресла и диваны расставлены по комнате.Ткань выцвела со временем. На одном из диванов лежит красивый молодой человек. Его наряд хоть и элегантный, но тоже выцветший и поношенный.

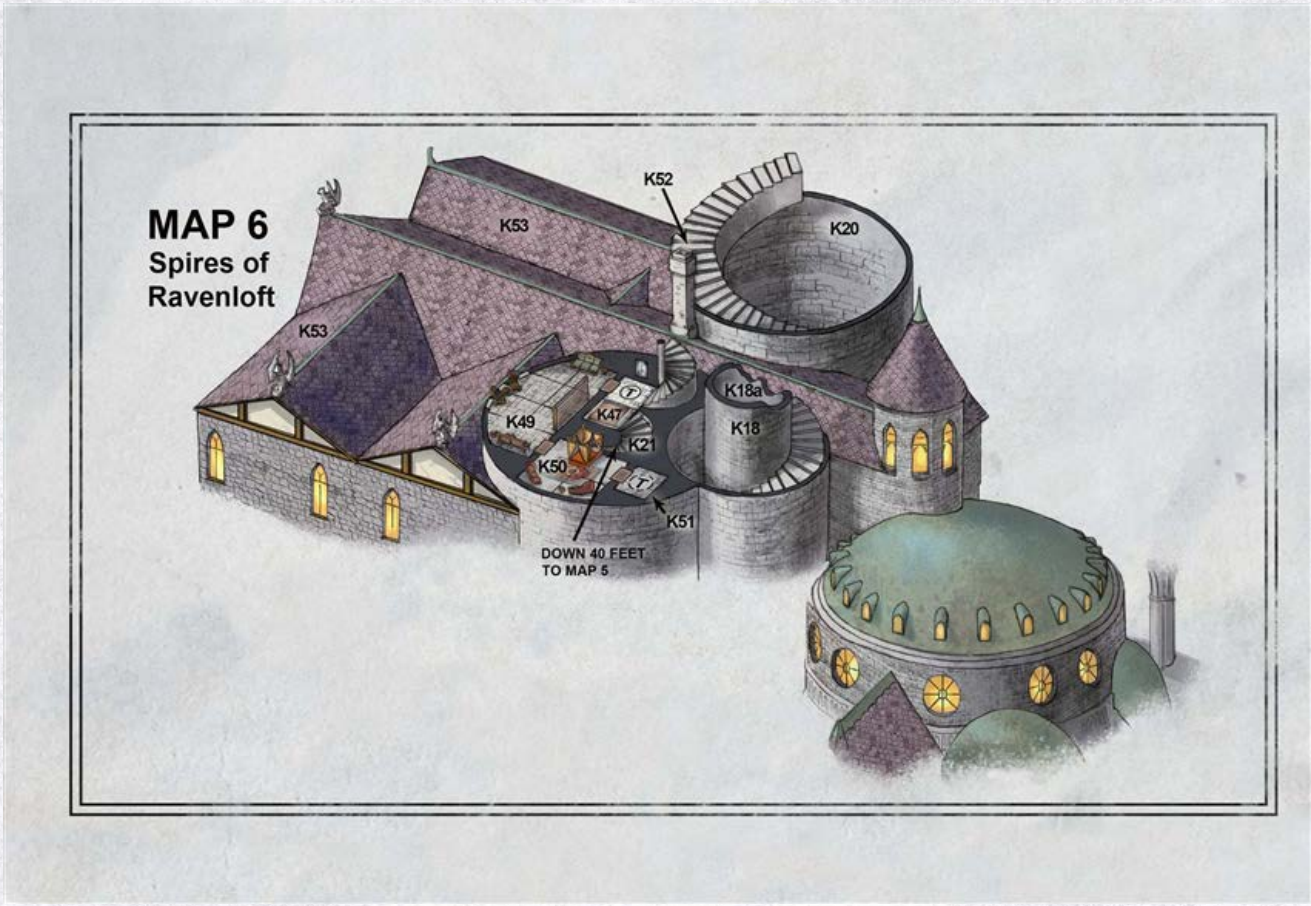
Молодого мужчину зовут Эшер. Он **порождение вампира**, которому в прошлом Страд симпатизировал. Эшер чувствует, что им пренебрегают в последнее время. Вампир скрывается здесь ожидая, пока настроение Страда изменится. Если его атакуют, он прыгает в окно, приземляясь как кошка на крышу главного здания (область К53) Тех, кто его преследует, он ведет прямо к Страду, где бы владелец замка ни был (и несмотря на то, готовы ли игроки к встрече со Страдом).

Если начать с ним говорить, Эшер демонстрирует свое остроумие с небольшой ноткой меланхолии. За его шутливым настроением скрывается страх того, что Страду становится скучно с ним. Вампир боится, что его запрут в катакомбах (область К84) вместе с другими бывшими фаворитами Страда. Окна снабжены железными задвижками и их можно открыть. Их можно закрыть изнутри, хотя сейчас они открыты. Через мутные стекла ничего не видно. Если персонаж открывает окно и оставляет его открытым, есть 50% шанс, что **порождение вампира**, ползущее по внешней стене башни заметит открытое окно и решит проверить.

Книги в книжном шкафу не имеют ценности, и практически бесполезны для персонажей. Некоторые из названий книг включают в себя «Бальзамирование: Утраченное Искусство», «Жизнь среди нежити: Искусство Подражания», «Строительство Замков 101» и «Козы Балинокских гор».

Сокровища

На третьем пальце левой руки Эшер носит платиновое кольцо с гравировками маленьких роз и шипов (стоимостью 150 зм). На шее можно обнаружить золотую подвеску с рубинами (стоимостью 750 зм).



K50. Гостевая комната

В центре комнаты находится большая кровать с черным балдахином, на котором висят золотые кисточки. Несколько удобных диванов расставлено по комнате. В западной стене есть окаймленная дверь, а в восточной – дверь поменьше и не окаймленная.

Днем комната абсолютно безопасна. Но если персонажи останавливаются на короткий отдых ночью, их отдых прерывается атакой 1к4 **баровийских ведьм** [barovian witch] из зоны К56. Они пытаются ослабить группу заклинаниями *усыпление [sleep]*. Ведьмы сбегают в область К56, если их ранить.

K51. Чулан

Маленькая комнатка с деревянными стенами насквозь пропахла плесенью. В стены вбиты железные крючки, на одном из них (на южной стене) висит пыльный черный плащ.

Это самый обычный плащ. Ведьмы из области К56 повесили его чтобы запомнить, который крючок открывает секретный люк в потолке.

Люк можно обнаружить при осмотре комнаты если совершить успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13. Успех при проверке не показывает, как открыть люк. Проход откроется только если потянуть вниз крюк, на который ведьмы повесили плащ. Как только персонажи обнаружат механизм, люк можно открыть, потянув вниз крюк, использовав воровские инструменты, заклинание *открывание [knock]* или похожее заклинание. Люк открывается внутрь этой комнаты.

K52. Дымоход

Над крутой крышей выступает на 30 футов длинный и тонкий дымоход диаметром пять футов. Струйка дыма тянется из его верхушки.

Дымовая труба идет вниз на 60 футов к горящему камину в области К37. Существо, которое заканчивает свой ход в дымоходе, получает 3 (1к6) урона огнем.

K53. Крыша

Капли дождя разбиваются об провисающую, скользкую крышу. Вспышки молнии освещают горгулий, которые сидят на концах крыши, их ужасные взгляды навеки прикованы ко внутреннему двору, который расположен на 130 футов ниже.

Если персонаж пытается пересечь крышу, прочитайте:

Древняя черепица скользит под ногами, некоторые черепицы падают вниз, в туманную тьму. Каждое такое падение создает гулкий звук, когда черепица достигает парапета или внутреннего дворика внизу.

Персонажу придется совершить проверку Ловкости (Акробатика) со сл 15 чтобы пройти по крыше. Если персонаж крадется, то проверка автоматически считается успешной. Если проверка провалена на 5 или больше, персонаж соскальзывает с края крыши и падает вниз 40 футов на парапет (область К46).

К54. Комната фамильяра

Низкий потолок этой 20-ти футовой комнаты давит на вас. Разодранные, рваные диваны разбросаны по всему пространству. Глубокие отметины когтей покрывают мебель, которая когда-то была дорогой и люксовой. Из темного угла вы видите три пары зеленых светящихся глаз, уставившихся на вас.

Эти три **кошки** [cat] – фамильяры ведьм из области К56. Если фамильяры видят персонажей здесь, ведьмы будут знать о местонахождении персонажей.

К55. Алхимическая лаборатория

Тяжелые балки поддерживают потолок этой большой комнаты, внешняя стена которой загибается, чтобы соответствовать форме башни. Тусклый свет проникает в комнату через два квадратных окошка, которые запечатаны стальной решеткой. В комнате расставлено несколько столов, прогнувшихся под тяжестью стеклянных банок, колб и мензурок, на которых висят ярлычки.

Помеченные ярлычками колбы и бюксы содержат различные ингредиенты, которые ведьмы используют для создания своих растворов и ритуалов. Среди ингредиентов можно обнаружить «Глаза тритона», «Шерсть летучей мыши», «Сердечки улиток» и «Дыхание лягушки».

Среди баночек и бутылочек с ингредиентами нет ни одного волшебного зелья. Окна снабжены железными запорами и их можно открыть. В данный момент они заперты изнутри. Если персонаж откроет окно и оставит его открытым, есть 50% шанс что **порождение вампира**, ползущее по внешней стене башни, это заметит и отправиться проверить.

Персонажи, обыскивающее комнату, замечают несколько следов на пыли. Также они находят короткий след на полу, тянущийся от северо-западного угла комнаты до самой восточной двери. Похоже, как будто что-то тяжелое протащили по полу до дверного проема.

В северо-восточном углу есть секретный люк. С помощью пыльного следа его можно обнаружить без проверок характеристик. Если персонажи постучат или потыкают в дверь три раза, люк откроется наружу. Внизу лежит область К51. (Ни одна проверка не позволит персонажам узнать секрет, как открыть люк. Они могут получить эту информацию от ведьм, или используя заклинание *предсказание [divination]*).

К56. Котёл

Персонажи, находящиеся возле двери, чувствуют едкий запах, просачивающийся наружу.

Если ведьмы в этой комнаты не предупреждены о приходе персонажей, последние слышат их противное кудахтанье. Если персонажи аккуратно приоткроют дверь, они видят такую сцену:

Светящиеся зеленым струйки пара выходят из пузатого черного котла, который стоит в центре этой темной, неуютной комнаты. Вокруг котла стоят несколько иссохших женщин в масляно-черных робах. Эти ведьмы сгорбились на высоких деревянных табуретках, их волосы убраны под черные остроконечные шляпы. Они по очереди бросают ингредиенты в котел, бормоча страшные магические формулы и при этом безумно хихикая.

Если ведьмы знают, что персонажи идут, прочитайте следующий текст:

Светящиеся зеленым струйки пара выходят из пузатого черного котла, который стоит в центре этой темной, неуютной комнаты. Вокруг котла расположены семь высоких деревянных табуреток.

Баровийские ведьмы (см. приложение D), живущие в этой области, поклялись в верности Страду в обмен на магическую силу. Семь ведьм находятся в комнате когда персонажи попадают внутрь, минус то количество, которое персонажи уже могли встретить и победить в области К50. Если ведьмы ожидают персонажей, они применяют заклинания *невидимости [invisibility]* и тихонько стоят в углах комнаты, надеясь, что котел приманит заинтересовавшуюся добычу в центр. Хотя они предпочитают атаковать своими заклинаниями с расстояния, они могут отрастить магические когти, использовав заклинание *смена обличья [alter self]*.

Если кто-либо касается котла и при этом произнесет нужную команду («Горах!»), котел магически нагревает любую жидкость внутри себя и остается горячим на три часа, или пока снова не прозвучит правильная команда в пределах 5 футов от котла. Когда это свойство котла используется, его нельзя активировать снова до следующего рассвета.

Захваченные живьем ведьмы будут пытаться обменять свою жизнь и свободу на информацию, и могут поделиться секретным словом для котла. Они также знают, как открыть люк в зоне К55.

Сокровища

У каждой ведьмы с собой *зелье лечения [potion of healing]*, которые они приготовили сами. Есть шанс в 30%, что зелье «испорчено». В таком случае, зелье на самом деле является *зельем яда [potion of poison]*.

За котлом, невидимый из дверного проема, стоит маленький столик, на котором лежит открытая книга заклинаний, которая, кажется, скоро развалится. Книга является злой. Любое существо с незлым мировоззрением которое касается книги или начинает свой ход, имея в инвентаре эту книгу, получает 5 (1к10) психического урона. В книге записаны следующие заклинания:

1-ого уровня: *огненные ладони, удержание личности, поиск фамильяра, туманное облако, магический доспех, защита от добра и зла, луч болезни, сон, жуткий смех Таши, невидимый слуга, ведьмин снаряд.*

2-ого уровня: *смена обличья, волшебный замок, облако кинжалов, тьма, увеличение/уменьшение, невидимость, открывание, туманный шаг.*

К57. Крыша башни

Крыша с диаметром 60 футов по кругу уставлена зубцами. Тонкий каменный мост без перил протягивается от этой башни до другой на севере, немного повыше этой. На востоке устремляется в небо высокая башня Равенлофта. Отсюда не видно проход к ней. Из черных, кучных туч льется дождь.

Внутренний двор находится внизу на расстоянии в 190 футов, крыша твердыни – на 80. Внутрь башни уходит каменная спиральная лестница с перилами.

К58. Мост

> Через тонкий мост из камня и кирпича дует сильный ветер. Железные перила мостика проржавели много лет назад, и сейчас на нем не за что держаться.

Мост соединяет области К20 и К57. Ветер не настолько сильный, чтобы уронить существо с мостика, но если существо, находящееся на мостике, получит урон, ему придется совершить проверку Ловкости со Сл 10. В ином случае, существо падает 60 футов вниз на крышу.

К59. Шпиль высокой башни

Если персонажи поднимаются по лестнице, чтобы достичь вершины башни, прочитайте:

> Спиральная лестница поднимается до узкой тропинки шириной 5 футов, которая тянется вокруг шпиля. В центре самой высокой точки башни находится отверстие, шириной 15 футов. Оно тянется прямиком в холодное сердце Равенлофта. Холодный воздух рвется из шахты, заставляя вас содрогнуться. Бойницы находятся в стенах и старые балки поддерживают крутую конусообразную крышу. Одна балка и часть крыши упали вниз, и из этой зияющей дыры видно бушующее небо.

Дыра в полу является круглой шахтой (область К18а), которая спускается на 450 футов в катакомбы замка (область К84).

Пидлуик II

В стропилах прячется **Пидлуик II** (смотри приложение D). Персонаж, у которого пассивная Мудрость (Восприятие) равна или больше Ловкости (Скрытность) Пидлуика II, замечает его. Если Пидлуика II заметили, прочтите:

> Что-то рыщет над стропилами – маленький, тщедушный человечек, не больше ребенка. Вспышка молнии освещает его лицо, которое раскрашено как ухмыляющийся светильник Джека*.

*хэллоуинская тыква

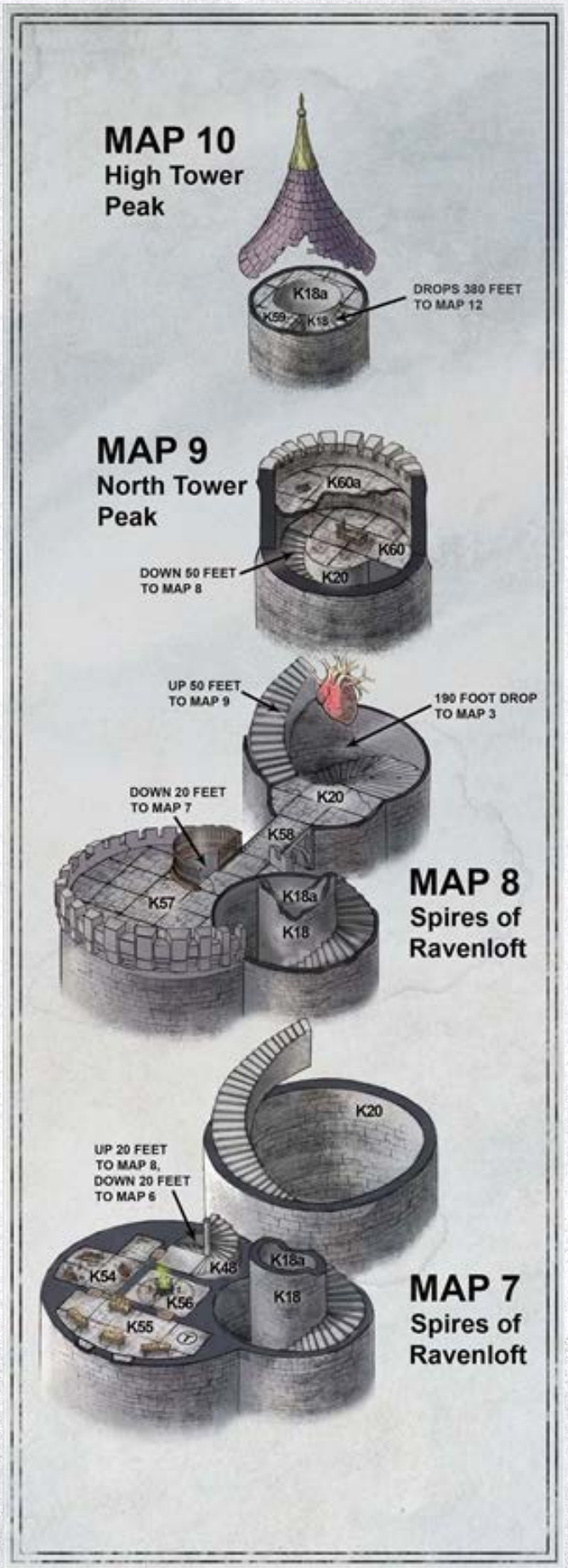
Хоть он и кажется крошечным человеком с раскрашенным лицом и в костюме шута, Пидлуик II – на самом деле заводное чучело настоящего Пидлуика, который лежит погребенный в катакомбах. Темная краска на его лице – это копоть.

Если персонажи видят Пидлуика II на ярком свету, прочтите:

> Очевидно, что вы смотрите не на маленького человечка, а на пародию на него. Это существо не из плоти и крови, а конструкт, сделанный из покрашенной кожи, сшитой и туго натянутой на искусственную рамку. Вы слышите мягкое вращение и щелканье шестеренок.

Пидлуик II не может говорить и у него не выразительное лицо, так что в основном он полагается на жесты руками и простые рисунки для общения. Он понимает Общий, но не может читать или писать.

Если персонажи ведут себя по-доброму с заводной куклой, то он сопровождает их и пытается быть полезным и гостеприимным. Он многое знает о замке и может быть молчаливым гидом.



Если один или несколько персонажей ведут себя грубо по отношению к Пидлуику II, его тихая обида на них растет и в какой-то момент, когда группа находится на вершине лестницы, он толкает одного из обидчиков с лестницы. Цель должна успешно сделать спасбросок Ловкости Сл 10 или катиться до самого низа лестницы, получая по 1к6 дробящего урона за каждые 10 футов падения.

К60. Шпиль северной башни

Если персонажи взбираются по лестнице до этой области, прочтите:

> Ступени заканчиваются в темной и мрачной комнате с кандалами, приделанными к стенам. В центре комнаты находится деревянная кровать с кожаными ремнями для связывания. У подножия кровати стоит закрытый железный сундук, его крышка украшена эмблемой.
>
> Деревянная лестница ведет к люку в потолке. Тонкие струи воды стекают сквозь прогнившее дерево люка, формируя лужу у основания лестницы.

Потолок здесь высотой 9 футов. Кандалы проржавели и их можно легко оторвать от стен. Люк в потолке ведет к крыше башни (область К60а).

Эмблема на крышке железного сундука – это семейный герб Страда. (Покажите игрокам герб Страда на странице 239.) Сайрус Бельвью (смотри область К62) оставил сундук здесь для безопасности.

Сокровища

Железный сундук закрыт и ключ от него у Сайруса Бельвью в области К62.

В сундуке находится золотая корона (стоимостью 2500 зм), покоящаяся на шелковой подушке.

Местоназначение телепорта

Персонажи, которые телепортируются сюда из области К78, оказываются посередине комнаты.

Предсказания Равенлофта

Если ваше предсказание говорит, что сокровище здесь, то оно лежит в железном сундуке.

Если ваше предсказание говорит о встрече со Страдом здесь, то он стоит рядом с железным сундуком.

К60А. Крыша северной башни

> Холодный ветер встречает вас на вершине башни, скользкие от дождя камни ограждены кольцом с каменными зубцами диаметром двадцать футов. Громовые облака над вами внезапно собираются в ужасное изображение Страда. Лицо издает жуткий стон, когда тысячи летучих мышей вылетают из его рта и опускаются на башню.

Персонажи, оставшиеся на крыше, атакованы десятью **роями летучих мышей** [swarm of bats], которые прибывают через 3 раунда. Если персонажи спускаются в башню, то мыши их не преследуют, а вместо этого влетают в башню, спускаются по ее центральной шахте (область К18а) и устраиваются в катакомбах (область К84).

Двор лежит в 260 футах внизу, а крыша крепости в 130 футах ниже.

Кладовые дурных предзнаменований

Смотрите на карте 11 замка области с К61 по К72.

К61. Лифт-ловушка

Просмотрите область К31 и сопроводительную диаграмму Ловушка Лифта перед тем как проводить это столкновение.

> У этого пыльного, десяти футов в ширину и тридцати футов в длину коридора, плоский потолок в десяти футах над головой. К югу, заполненная паутиной винтовая лестница спускается во тьму. Северный конец коридора оканчивается деревянной дверью.

Этот коридор содержит ловушку лифта, запускаемую когда по крайней мере 400 фунтов веса оказывается на квадратной секции пола 10 на 10 футов в центре коридора (отмечено на карте буквой Т), или когда поднимается рычаг в области К31. Группа искателей приключений, двигающая плотным строем, достаточно тяжела, чтобы запустить ловушку.

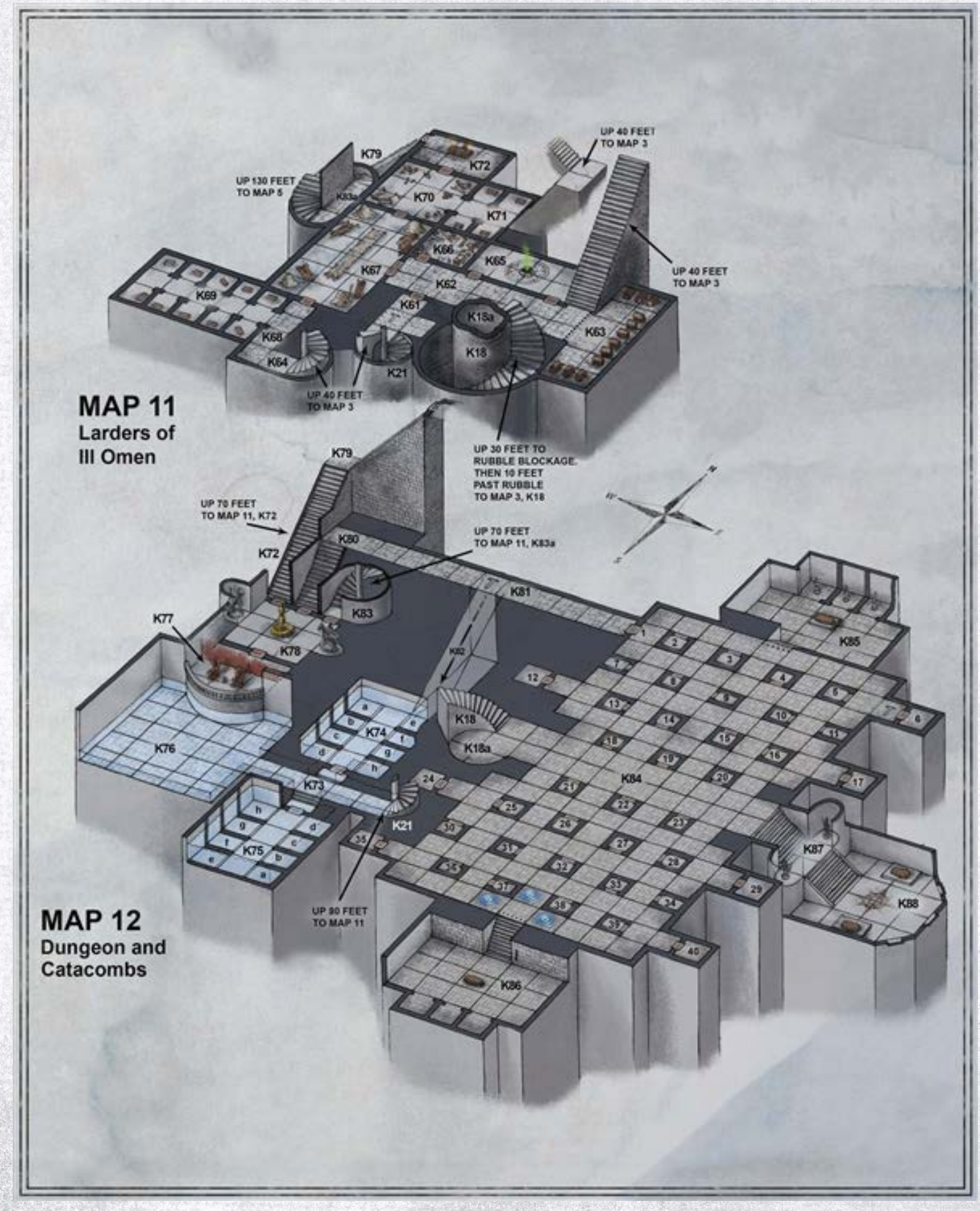
Персонаж, ищущий ловушки пересекая коридор, и успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает швы в полу, стенах и потолке, которые предполагают, что средняя секция не соединяется с остальным коридором. Персонаж, который успешно проходит проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, определяет, что ловушку отсюда разоружить не получится.

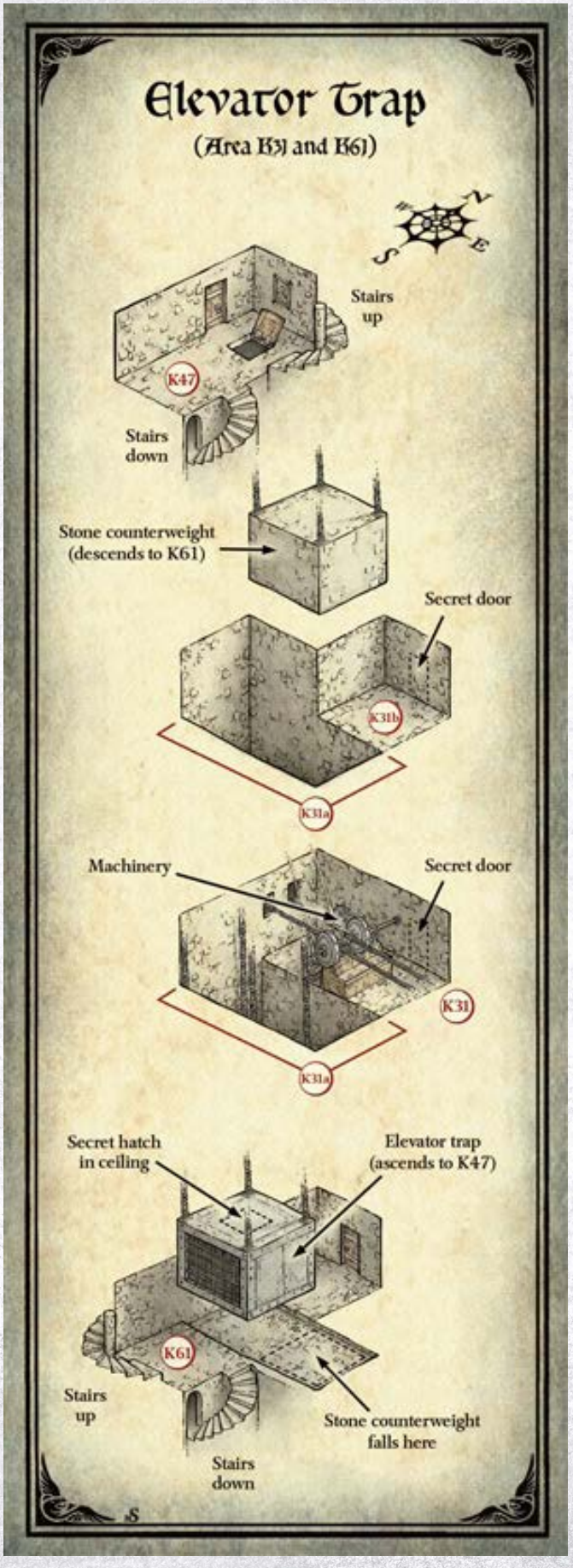
Средняя 10 футовая секция коридора – это хитро спрятанный лифт, открытый с севера и юга так, что кажется частью прохода. Когда ловушка срабатывает, две стальные решетки падают с потолка со скоростью молнии, закрывают отсек и запирают внутри существ, запустивших ловушку. Мгновение спустя закрытый лифт двигается вверх по западной половине шахты 20 футов в ширину и 170 футов в высоту (область К31а) со звуком вращающихся шестерней и гремящих цепей. Магический усыпляющий газ заполняет отсек по мере восхождения и существо запертое внутри должно успешно сделать спасбросок Телосложения Сл 15 или упасть без сознания как от эффекта заклинания *усыпление [sleep]*.

В то же время как поднимается лифт, 10-футовый куб гранита, подвешенный на тяжелых цепях, опускается по восточной половине шахты, действуя как противовес. Массивный блок мягко опускается на дно шахты, заполняя открытое пространство 10 на 10 футов рядом с площадкой, где находился лифт. Блок весит тысячи тонн и превращает в порошок все, на что опускается.

Когда лифт начинает подниматься, его решетки намертво закрепляются и поднять их нельзя. Стены шахты очень расположены очень близко к кабине лифта, всего в паре дюймов от стен и решеток кабины лифта.

Все существа, запертые в лифте (включая тех кто без сознания) должны сделать бросок инициативы. Кабина за 1 раунд добирается до вершины шахты, останавливаясь прямо под областью К47. У каждого существа внутри есть один ход для действия до того как кабина остановится. Их броски инициативы определяют порядок в котором они действуют. Члены группы, находящиеся в сознании могут предпринимать любые действия. Они могут поискать выход, разбудить спящих членов группы, колдовать заклинания или делать другие действия. Те, кто без сознания, не могут делать ничего.


MAP 11
Larders of
Ill Omen
UP 40 FEET
TO MAP 3
UP 130 FEET
TO MAP 5
K79
K72
K70
K71
K66
K65
K67
K62
K69
K61
K15a
K63
K68
K64
K18
K21
UP 40 FEET
TO MAP 3
UP 40 FEET
TO MAP 3
UP 30 FEET TO
RUBBLE BLOCKAGE.
THEN 10 FEET
PAST RUBBLE
TO MAP 3, K18
K79
UP 70 FEET
TO MAP 11, K72
UP 70 FEET
TO MAP 11, K83a
K72
K80
K81
K83
K77
K78
K85
K82
K18
K74
K18a
K76
K84
K73
K21
K75
K87
K88
UP 80 FEET
TO MAP 11
K86
MAP 12
Dungeon and
Catacombs



Персонаж, использующий действие, чтобы обыскать потолок лифта, находит потайной люк при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10. Люк открывается вниз.

Любое существо, стоящее на лифте, когда он достигает верхней точки, должно успешно сделать спасбросок Ловкости Сл 15, чтобы избежать столкновения с потолком шахты. Персонаж получает 44 (8к10) дробящего урона при провале или половину при успехе. Когда лифт останавливается, его решетки поднимаются.

Лифт остается наверху шахты пока рычаг в области К31 не будет переведен в положение «вниз». Когда это произойдет, ловушка перезарядится за 1 раунд: решетки опустятся и кабина лифта вернется на свое место в коридоре в самом низу шахты, а каменный блок поднимется наверх. Когда лифт достигнет дна его решетки снова поднимутся.

Развитие событий

Звук движущегося лифта слышен по всему замку. Персонажи, которые заперты или спят в кабине лифта – легкая добыча для Страда, который может достать их через люк в области К47.

К62. Зал слуг

Этот зал покоится в гробовой тишине. Тяжелые балки поддерживают старый потолок высотой десять футов. Туман стелется по полу, укрывая собой все, что лежит ниже чем в трех футах над полом. Гигантская тень мечется по потолку, когда темная фигура шаркает по направлению к вам из коридора.

Приближающаяся фигура – это Сайрус Белвью [Cyrus Belview], **полукровка** [mongrelfolk] (смотри приложение D) и верный слуга Страда. Он ростом 4 фута и 9 дюймов, но кажется ниже из-за сутулости. У него есть особенность Острый слух и тонкий нюх [Keen Hearing and Smell]. Левая половина его лица покрыта чешуйками ящера, и у него уши пантеры. Его левая нога выглядит как утиная перепончатая лапа, а на его руках клоки черной собачьей шерсти.

Свет в зале исходит от фонаря на полу позади Сайруса. Если у персонажей есть свои источники света, то Сайрус увидит их, но не будет нападать первым. Он носит петлю из бечевки на шее, на которой висит железный ключ и декоративный деревянный кулон, украшенный лакированным человеческим глазом. Ключ открывает железный сундук в области К60. Деревянный кулон – это глаз карги, который дала Сайрусу ночная карга Морганта (смотри главу 6), чтобы шпионить за Страдом. Сайрус не знает, что его ожерелье магическое. Смотри врезку «Ковены карг» в разделе о каргах в *Бестиарии*, чтобы узнать подробности о глазе карги.

Бедный старина Сайрус очевидно сумасшедший. Он служил хозяину бесчисленное множество лет и привержен ему. Сайрус пытается заставить персонажей отступить в их «комнату в башне» (область К49). Если персонажи не уверены о какой комнате он говорит, то он предлагает отвести их туда.

Если персонажи следуют за Сайрусом, то он говорит им держаться ближе к нему пока он ведет их к южной двери в область К61 и намеренно запускает лифт-ловушку там. Сайрус изо всех сил пытается не поддаться действию усыпляющего газа пока кабина лифта поднимается по шахте (область К31) и у него преимущество на спасбросок. Предполагается, что он еще в сознании, когда лифт поднимается на самый верх шахты, поэтому Сайрус открывает люк в область К47 и либо ведет персонажей в область К49, либо, если они без сознания, тащит их туда. Заверив персонажей, которые в сознании, что «хозяин скоро придет», Сайрус возвращается вниз на кухню (область К65).

Если персонажи не идут в свою комнату, Сайрус качает головой и возвращается к приготовлению ужина в области К65. Если персонажи забирают его ключ, он кричит «Хозяин будет недоволен!» и начинает скулить и бить себя по голове, очевидно расстроившись. Успешной проверки Харизмы (Запугивание) Сл 10 достаточно, чтобы он выдал назначение ключа, местоположение железного сундука и его содержимое.

Когда ему не угрожают, Сайрус хихикает про себя время от времени без явных причин. Еще он любит рассказывать плохие шутки в самый неподходящий момент. Лестница у восточного края северной стены ведет в область К23.

В восточной стене расположена ржавая, но крепкая железная решетка, которая блокирует путь в область К63. (Если персонажи всматриваются через решетку, прочтите текст в рамке для области К63.) Прутья решетки в 1 дюйм толщиной и между ними по 4 дюйма. Решетку можно поднять при успешной проверке Силы Сл 20.

Двойные двери в западном конце зала сделаны из тяжелых досок и обиты железом. Они ведут в область К67.

К63. Винный погреб

Арочные проходы из камня формируют низкий, влажный потолок этого винного погреба. Большие бочки стоят вдоль стен, их ободы проржавели, а содержимое давно пролилось на пол. Несколько голодных крыс живут тут, но после вашего внезапного прибытия отступают во тьму.

Крысы безвредны. Сайрус Белвью (см. область К62) относится к ним как к питомцам.

Персонажи, обыскивающие комнату, находят трещину в южном конце западной стены. Трещина в полдюйма шириной, 5 дюймов высотой и 12 дюймов глубиной, она ведет в область К18.

Винные бочонки

Каждый из двенадцати больших бочонков лежит на боку на тяжелой деревянной подпорке. Три бочки стоят напротив северной стены, шесть напротив восточной и три напротив южной. Декоративная надпись выжжена на крышке каждой бочки, указывая имя винодельни – Винный Волшебник – и название вина в бочке.

Северные Бочки. Все три эти бочки сгнили и пусты. Названия вина – Шампань дю ле Стомп.

Восточные Бочки. Пять бочек здесь сгнившие и пустые. На каждой из них выжжен сорт вина Настойка Красный Дракон. На поверхности шестой бочки есть пятно желтой плесени (смотри «Опасности Подземелья» в главе 5 «Окружающая Среда» в *Руководстве Мастера*). Персонаж, который тщательно исследует бочку и успешно проходит проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13, видит желтую плесень между досками бочки. Если бочку раскрыть, то желтая плесень выпустит облако спор.

Южные Бочки. Две бочки здесь сгнившие и пустые. На каждой выжжен сорт вина Пурпурная Наливка №3. В средней бочке живет пурпурная **черная слизь** [black pudding], которая вырывается наружу если бочку открыть.

Предсказания Равенлофта

Если ваше предсказание говорит, что сокровище здесь, то оно внутри одной из пустых бочек вдоль северной стены, спрятанное тут Сайрусом Бельвью.

К64. Лестница охраны

Долгий и пустой вздох ветра привносит подобие жизни в эту в остальном неприметную лестницу.

Лестница начинается в области К68 и идет вверх к области К46 через область К13.

К65. Кухня

Ужасная вонь разложения наполняет эту комнату с горячим паром. Огромный котел кипит над горящим огнем в центре комнаты, его зеленое, грязное содержимое бурлит. Дальняя стена увешана крючьями, на которых закреплены бесчисленные большие кухонные инструменты – некоторые из которые легко можно использовать в пытках.

Если персонаж заглянет в котел, то три человека **зомби** [zombie] встанут из бурлящих глубин и нападут на него. Зомби медленно варятся до смерти и у каждого осталось только 13 хитов. Если Сайрус Бельвью (смотри область К62) присутствует здесь когда зомби атакуют, то он хватает большую дубинку и пытается забить их обратно в котел. Сайрус объясняет, что повар он уже не тот что раньше и мясо постоянно отбивается от рук.

К66. Покои дворецкого

Эта квадратная комната 20 на 20 футов полностью заполнена барахлом. Длинная, провисшая кровать стоит у одной стены под огромным выцветшим гобеленом, изображающим Замок Равенлофт. Пыльные фонари стоят в разных местах, и яркие занавески беспорядочно разбросаны по комнате. Пол покрыт несчетным количеством мусора. Сломанные мечи, треснувшие щиты и шлема кучами лежат везде.

Сайрус Белвью

Сайрус Бельвью (смотри область К62) использует эту комнату как свое логово. Здесь нет ничего ценного.

Если Сайрус находится тут вместе с группой, то персонажи замечают, что он гладит их снаряжение и бормочет себе что-то под нос. Сайрус собирал снаряжение мертвых искателей приключений годами. Он с нетерпением ждет прибавки к своей коллекции, после того как Страд разберется с персонажами.

К67. Зал костей

Эта комната когда-то была столовой замковой стражи, но теперь это осквернённая земля (смотри «Опасности в Дикой Местности» в главе 5, «Окружающая Среда» *Руководства Мастера*).

Темные пятна покрывают пол в этой области. Большие дубовые столы, растрескавшиеся и поломанные, развалены по всей комнате как игрушки, а их древесина разломана и расколота. Их заменила мебель, сделанная полностью из человеческих костей.

Стены и сводчатый потолок высотой двадцать футов болезненно желтого цвета, не из-за выцветания или старения штукатурки, а из-за того, что они украшены костями и черепами как ужасными декорациями, придавая комнате некое подобие собора. Четыре огромные насыпи из костей занимают углы этой залы, гирлянды черепов из этих насыпей возвышаются до уровня люстр из костей, которые свисают с потолка над длинным костяным столом, в центре комнаты. Десять стульев из костей, украшенных декоративными черепами, окружают стол, на котором покоится изысканный сосуд в виде чаши, тоже из костей.

Двери на север и на юг обшиты костями, а обитые сталью двойные двери в центре восточной стены нет. Над этими восточными дверьми установлен череп дракона.

Сайрус Бельвью (смотри область К62) создал этот невероятный интерьер из костей мертвых слуг и убитых искателей приключений. На завершение этого труда у него ушло много лет. Кости и черепа скрепляют вместе серый строительный раствор и белый клей. Темные пятна на полу – это пятна крови, оставленные здесь когда Страд охотился и убивался оставшуюся стражу его замка.

Драконий череп, установленный над восточными дверьми, принадлежал Аргинвосту (смотри главу 7), серебряному дракону, которого в этой долине убил Страд и его армия до основания Замка Равенлофт. Череп весит 250 фунтов.

Предсказания Равенлофта

Если ваше предсказание гласит, что сокровище здесь, то оно лежит на костяном столе.

Если ваше предсказание говорит, что персонажи должны встретиться здесь со Страдом, то он комфортно сидит во главе стола и держит в руках череп давно убитого врага.

К68. Коридор стражи

Это коридор шириной десять футов холодный и сырой. Холод, похоже, исходит из арочного прохода в западной стене.

Арочный проход ведет в область К69. Дверь в северном конце зала ведет в область К67. К югу, коридор заканчивается у основания лестницы (область К64), которая спиралью поднимается вверх.

К69. Покои стражников

Тошнотворный желтый лишайник покрывает потолок этого холодного и сырого прохода шириной в десять футов, идущего с востока на запад. С обоих сторон от прохода находятся квадратные ниши со стороной в десять футов, в которых находятся сгнившие кровати, одеяния и скелетные останки стражников замка. Гробовая тишина заполняет этот зал.

Желтый лишайник безвреден. Когда один или несколько персонажей доходят до середины зала, десять человеческих **скелетов** [skeleton] выпрыгивают из ниш и нападают.

К70. Зал придворных

Вся эта квадратная комната 30 на 30 футов покрыта обломками. Обломки мебели лежат кучами вдоль стен. Сломанные кости разбросаны между разбитыми и искореженными латами. Щиты и мечи торчат из стен, как будто кто-то вогнал их туда с невероятной силой.

Две двери напротив друг друга находятся в центре северной и южной стен. Темный арочный проход ведет сквозь восточную стену.

После превращения Страда в вампира, несколько стражников замка отступили в эту комнату, но Страд настиг их и учинил расправу, выказав чудеса жестокости. Чтобы вытащить один из мечей или щитов из стены, нужно успешно пройти проверку Силы Сл 10. Все предметы здесь бесполезны.

К71. Покои придворных

Этот темный проход длиной двадцать футов соединяет арочный проход на западе с восходящей каменной лестницей на востоке. К северу и югу расположены четыре квадратных алькова 10 на 10 футов с гниющими кроватями и грязными лохмотьями. Потолок здесь покрыт желтым лишайником.

Желтый лишайник безвреден. За арочным проходом на западе находится область К70. Лестница (область К20а), которая поднимается вдоль восточной стены ведет в область К20.

Сокровища

В трех альковах нет ничего ценного. Незакрепленный камень юго-восточном алькове прикрывает скрытый тайник в полу, где спрятан заплесневелый кошель со 150 эм. На монетах пропечатан профиль Страда фон Заровича. Персонаж, который обыскивает альков, может найти камень при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10.

К72. Кабинет управляющего

В этой затемненной комнате все в полном порядке. Большой стол стоит здесь со стулом, чернильницей и аккуратно положенным пером. Копья, мечи и щиты с гербом Баровии аккуратно развешены по стенам с темными дубовыми панелями.

Если он не был побежден нигде ранее, **Рахадин** [Rahadin] (смотри приложение D) здесь ждет, когда появятся персонажи, чтобы убить их.

Теневой демон [shadow demon] также обитает в этой комнате. В следующем раунде после того как персонажи входят в бой с Рахадином, демон выпрыгивает и нападает на ближайшего персонажа сзади. Персонаж не замечает демона, если только его пассивная Мудрость (Восприятие) не равно или больше проверки Ловкости (Скрытность) демона. И демон и Рахадин сражаются насмерть.

Потайная дверь находится в северном конце западной стены. Ее можно открыть, чтобы попасть на пыльную, покрытую паутиной лестницу из древнего, выветрившегося камня (область К79), которая спускается во тьму.

Подземелья и катакомбы

Смотрите на карте 12 замка области с К73 по К88.

К73. Подземелье

Следующий текст для прочтения предполагает, что персонажи прибывают с лестницы на востоке (области К21). Измените текст соответствующим образом если персонажи входят в зал из другого места.

> Ступени спускаются в черную гладь воды, заполняющей сводчатый коридор перед вами. Поверхность воды похожа на темное зеркальное стекло, тревожимое лишь случайным падением капель с потолка. В двадцати футах впереди, сводчатый проход спускается вниз в обе стороны от коридора. В каждом сводчатом проходе находится закрытая железная дверь, частично погруженная в воду. Вы слышите слабый крик о помощи из-за южной двери.

Вода здесь 3 фута глубиной и непрозрачная. Ступени по обоим сторонам коридора спускаются еще на два фута перед тем как подойти к железным дверям на севере и на юге. Пол под водой не такой твердый как можно было бы ожидать.

Есть безопасный путь мимо чувствительных к весу ловушек (смотри диаграмму Ловушки в Области К73), но вода не дает увидеть где они находятся. За каждые 10 фунтов веса на ловушке, есть 5 процентный шанс, что ловушка откроется. Яма 10 футов глубиной под каждой ловушкой содержит магическую ловушку- телепорт, которая активируется когда открывается плита. Любое существо Среднего размера или меньше, стоящее на плите, когда она открывается, падает в яму и телепортируется в одну из камер областей К74 или К75, как показано на диаграмме.

Когда персонаж запускает ловушку, другие персонажи в зале видят взрыв воды и воздуха, который окружает персонажа (воздух, который был заперт в яме, внезапно вырывается когда открывается плита). Этот персонаж внезапно пропадает из поля зрения. Мгновение спустя люк закрывается, оставляя медленно затухающий водоворот воды. Он больше не открывается, пока не пройдет 24 часа – за это время телепорт перезаряжается.

Персонажи, попавшие в телепорт, отправляются в камеры в подземелье, закрытые железными засовами и находятся под 5 футами мутной воды (области К74 и К75).

К74. Северное подземелье

Ржавая железная дверь, соединяющая этот зал с областью К73, погружена на 5 футов в воду и требует проверки Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы ее открыть.

> Покрытый плесенью потолок находится в трех футах над спокойной, черной водой, которая заполняет этот коридор подземелья. Вода глубиной пять футов. Здесь находятся квадратные камеры 10 на 10 футов, их входы заблокированы железными засовами, вдоль обоих сторон зала. Одна из камер тускло освещена.

Коридор в длину составляет 40 футов. От него ответвляется восемь камер, по четыре вдоль каждой стены. Свет исходит от камеры К74h.

Дверь на петлях, сделанная из ржавых железных прутьев по 1 дюйму толщиной, расстояние между которыми составляет 4 дюйма, с горизонтальными прутьями, между которыми по 6 дюймов, закрывают каждую камеру. Каждая дверь имеет железный замок. Персонаж, использующий инструменты вора, может попытаться вскрыть замок, что потребует одну минуту и успешную проверку Ловкости Сл 20. Проверка делается с помехой если персонаж пытается вскрыть замок изнутри клетки. Если проверка провалится, персонаж может попытаться еще раз.

Персонаж может открыть дверь силой, использовав действие и успешно пройдя проверку Силы Сл 25. Страд иногда заходит в подземелье, чтобы посмотреть не попались ли сюда персонажи. Он может войти в камеру приняв форму тумана.

К74А. Забытые сокровища

Эта камера связана с телепортом в области К73. Персонажи, вошедшие в камеру, могут почувствовать монеты под своими ногами.

Сокровище. По полу этой камеры разбросаны 3000 эм. На монетах проштампован профиль Страда фон Заровича. Персонаж может собрать сотню монет за минуту.

K74B. Забытые сокровища

> Ржавая дверь в эту камеру открывается легко.

Персонажи, вошедшие в камеру, могут почувствовать монеты под своими ногами.

Сокровища. По полу этой камеры разбросаны 300 пм. На монетах проштампован профиль Страда фон Заровича. Персонаж может собрать сотню монет за минуту.

K74C. Гниющий труп

> Прислонившись к прутьям этой пустой комнаты, стоит гниющий труп мужчины-полуэльфа в кожаном доспехе.

Эта камера связана с ловушкой телепортом в области K73.

Сокровища. Обыск трупа даст длинный меч в ножнах и два поясных кошеля, в одном из них пять драгоценных камней (по 50 зм каждый), а в другом *зелье героизма [potion of heroism].*

K74D. Пустая камера

В этой камере нет ничего интересного.

K74E. Конец пути

Эта камера связана с ловушкой телепортом в области K73.

Потайная Дверь. Потайная дверь находится в 5 футах над полом в северной стене этой камеры. Потайную дверь нельзя открыть с этой стороны если не использовать заклинание *открывание [knock]* или похожую магию. Позади потайной двери находится желоб из полированного черного мрамора, который уходит вверх (область K82).

K74F. Пустая камера

В этой камере нет ничего интересного.

K74G. Серая слизь

К полу этой камеры прицепилась **серая слизь** [gray ooze], которая атакует все, что сюда входит. Будучи под водой слизь полностью невидима.

K74H. Потерянный меч

> Светящийся клинок можно увидеть под водой в дальней части камеры.

Эта камера связана с ловушкой телепортом в области K73.

Сокровища. Источник свечения из под воды – это разумный законопослушно-добрый короткий меч +1 (Интеллект 11, Мудрость 13, Харизма 13). Он может слышать и имеет нормальное зрение на дистанции 120 футов. Он общается, передавая эмоции существу, которое им владеет или несет его. Предназначение этого меча – бороться со злом. У меча следующие дополнительные характеристики:

- Меч постоянно испускает яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет еще на 15 футов. Погасить этот свет можно лишь уничтожив меч.
- Законопослушно-доброе существо может настроиться на этот меч за 1 минуту.
- Будучи настроенным на это оружие, владелец меча может использовать его, чтобы колдовать заклинание *мантия крестоносца [crusader's mantle].* После использования это свойство меча нельзя снова использовать до следующего рассвета.

Эмил Торанеску

K75. Южное подземелье

Ржавая железная дверь соединяет этот зал с областью K73. Она погружена на 5 футов в воду и требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы ее открыть.

> Покрытый плесенью потолок находится в трех футах над спокойной, черной водой, которая заполняет этот коридор подземелья. Вода глубиной пять футов. Камеры 10 на 10 футов со входами, заблокированными железными засовами, стоят по обе стороны от коридора. Из одной камеры вы слышите как мрачный голос спрашивает «Кто здесь?»

Коридор длиной 40 футов. От него отходят восемь камер, по четыре с каждой стороны. Голос исходит от одной из самых южных камер (область K75a).

K75a. Узник

> Сильный парень стискивает прутья решетки своей камеры, стараясь не стучать зубами. Его одежда разорвана, и он мокрый с головы до ног.

Его зовут Эмил Торанеску, и он **вервольф** [werewolf] с 72 хитами. Он уверяет, что он житель Валлаки, за которым до самого замка гнались голодные волки. Он просит персонажей освободить его, взамен предлагая помощь.

На самом деле, Страд запер Эмила в наказание за то, что тот посеял раздор в его стае вервольфов (см. главу 15). Стремясь доказать Страду свою преданность, Эмил нападет на персонажей в благодарность за свое освобождение, когда появится удобная возможность. Эмил не нападет на персонажей, если те убедят его в том, что они союзники его жены Зулейки (см. главу 15, область Z7). В этом случае он попытается сбежать из замка и воссоединиться с ней, оставаясь с персонажами только до тех пор, пока не появится возможность уйти.

K75b. Потерянное сокровище

Персонажи, которые войдут в эту камеру, почувствуют под своими ногами монеты.

Сокровища. На полу рассыпаны 2100 электрумных монеты. На них в профиль отчеканен портрет Страда фон Заровича. Персонаж может набирать каждую минуту по сотне монет.

K75c. Пустая камера

В этой камере нет ничего интересного.

K75d. Мертвый дварф

Эта камера связана с телепортирующей ловушкой области K73. На ее дне лежит скелет дварфа-воина, облаченный в ржавые латы. Немагический, но пригодный к использованию боевой топор дварфа лежит рядом.

K75e. Пустая камера

В этой камере нет ничего интересного.

K75f. Мертвый волшебник

К стене этой камеры приковано кандалами худое тело в синей робе, его тонкие руки широко разведены, а голова склонилась на грудь. Длинные седые волосы свисают перед лицом мертвеца.

Этот скелет – все, что осталось от человека-волшебника, которого Страд поймал и медленно замучил до смерти. На костях волшебника все еще есть плоть, и на его шее заметны отметины от укуса клыков вампира.

K75g. Повешенный бард

К потолку этой камеры прикреплен ржавый железный шкив, через который перекинута веревка, привязанная к одной из перекладин запертой двери. Под шкивом вверх ногами подвешен мужчина, полный и крупный, в облегающих кожаных доспехах. Его обутые в сапоги ступни связаны веревкой прямо под шкивом, широкие руки связаны за спиной, а голова окунута в воду. Он не двигается.

На барде Страд решил проверить, как долго этот человек сможет держать голову над водой. Человек устал и утонул. На полу камеры, под висящим трупом, лежит сломанная лира.

K75h. Пустая камера

В этой камере нет ничего интересного.

K76. Камера пыток

Темные, низкие фигуры выступают из спокойной, мутной воды, наполняющей эту квадратную 50 на 50 футов комнату, потолок которой украшен висящими цепями, которые выглядят как толстые и черные нити паутины. Балкон на северной стене оглядывает комнату и на нем установлены два больших трона, с красной бархатной занавесью позади них.

Потолок находится в 17 футах от поверхности воды, которая составляет 3 фута в глубину. Балкон к северу возвышается на 7 футов над поверхностью воды и на 10 над полом.

Если персонажи подходят к «темным, низким фигурам» в воде, прочтите:

Темные фигуры в воде оказываются дыбой, железными девами, колодками и другими инструментами пыток. Скелеты их последних жертв лежат в них, их челюсти словно застыли в беззвучном крике.

Как только один или несколько персонажей заходят больше чем на 10 футов в комнату, шесть **зомби Страда** [Strahd zombie] медленно встают из воды, из склизкие серые руки поднимаются из воды перед тем, как напасть.

K77. Наблюдательный балкон

Два больших деревянных трона покоятся на этом балконе. За ними висит бархатная портьера длиной тридцать футов. Потолок здесь высотой десять футов.

Комната продолжается за портьерой еще на 10 футов до стены, в центре которой есть дверь.

K78. Комната с жаровней

Это квадратная комната 30 на 30 футов, с высоким плоским потолком в 20 футов. Каменная жаровня яростно горит в центре комнаты, но ее высокое белое пламя не производит жара. На ободе жаровни вырезаны семь отпечатков в форме кубка на равных расстояниях по всей окружности. Внутри каждого отпечатка находится сферический камень, диаметром в два раза больше человеческого глаза и сделанный из цветного кристалла. Все камни разных цветов.

Сверху, в десяти футах над жаровней, висят большие, размером с дварфа, песочные часы, поддерживаемые толстыми железными цепями. Весь песок находится в верхней половине песочных часов и, похоже, не может просыпаться вниз. Светящимися буквами у основания песочных часов написан стих на Общем.

Две железные статуи рыцарей верхом на конях, высотой девять футов, в позе перед рывком с мечами наголо, стоят в глубоких нишах напротив друг друга. Жаровня стоит между ними.

Две статуи – это **железные големы** [iron golem]. Каждая лошадь и всадник считаются одним существом и они неразделимы. Големы не покидают эту комнату ни при каких условиях и нападают только при особых условиях (смотри раздел «Развитие событий» ниже).

У песочных часов КД 12, 20 хитов, иммунитет к яду и психическому урону и уязвимость к урону звуком. Если хиты песочных часов падают до 0, их стекло трескается и песок высыпается на пол. Магические слова на основании песочных часов звучат так:

Если камень в пламя попадет
Фиолетовый к вершине горной приведет
Оранжевый - замка пика поможет достичь
Красный - нужных знаний получить
Зеленый - гроб спрятанный найти поможет
Синий - к жене хозяина дорогу проложит
Голубой - туда, где магия таится
А желтый - к хозяина гробнице

Пламя жаровни магическое и не дает тепла. Удачное заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 16) гасит пламя на 1 час. Огонь гасится навсегда если уничтожить жаровню. У жаровни 17 КД, 25 хитов, иммунитет к яду и психическому урону, и сопротивление ко всем остальным видам урона.

В обод жаровни вставлены камни красного, оранжевого, желтого, зеленого, голубого, синего и фиолетового цветов соответственно. Подбрасывание одного камня в жаровню заставляет ее изменить цвет пламени с белого на цвет камня, а песок начинает сыпаться через песочные часы. Любое существо, которое дотронется до цветного пламени, телепортируется в место внутри владений Страда, согласно цвету:

Цвет Пламени	Телепортирует к...
Красный	Библиотека (область K37)
Оранжевый	Шпиль северной башни (область K60)
Желтый	Гробница Страда (область K86)
Зеленый	Магазин гробовщика (глава 5, область N6f)
Голубой	Янтарный Храм (глава 13, область X42)
Синий	Аббатство Святой Марковии (глава 8, область S17)
Фиолетовый	Перевал Тсоленка (глава 9, область T4)

Через 5 раундов песок кончается и цвет пламени снова становится белым. Когда это происходит песок мгновенно появляется в верхней части песочных часов (если часы нетронуты), а камень, который был брошен в огонь появляется в ободе жаровни.

Развитие событий

Если жаровня, песочные часы или любой голем атакованы, то двери комнаты магически закрываются или запираются (если только их не держат или не заклинили), а големы оживают и нападают. В первый раунд големы наполняют комнату своим ядовитым дыханием, которое исходит из ртов лошадей. (Каждое существо в комнате должно сделать два спасброска, по одному от каждой атаки дыханием.) В последующие раунды каждый голем делает одну атаку мечом и одну атаку ударом копытами. Когда в комнате не остается существ, с которыми надо сражаться, големы возвращаются в свои ниши и двери открываются. Чтобы открыть запертую дверь силой требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 25. У каждой двери КД 15, 25 хитов и иммунитет к яду и психическому урону.

K79. Западная лестница

Эта лестница из древнего камня сильно изношена. Толстый слой пыли покрывает ступени, а паутина закрывает проход.

Лестница поднимается под углом в 45 градусов, 40 футов по горизонтали, и приводит к площадке 10 на 10 футов (смотри ниже). Второй набор ступеней продолжает подниматься к востоку под таким же углом 30 футов по горизонтали и заканчивается потайной дверью в область K72.

Площадка

Написанный на площадке, спрятанный под многолетней пылью, находится охранный глиф. Если персонажи сметут пыль, то кто-то может заметить глиф при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15.

Глиф срабатывает в первый раз, когда живое существо пересекает его. Его срабатывание активирует заклинание *образ [major image]*, призывающее иллюзию Страда фон Заровича, который появляется на середине лестницы ведущей в область K72 или на середине лестницы ведущей в область K78, так, чтобы вампир оказался перед персонажем, запустившем глиф. Когда «Страд» появляется, прочтите:

Вязкий туман заполняет лестницу перед вами, а потом сходится в форму вампира Страда, его глаза красные от гнева. «Мое гостеприимство затянулось» говорит он. «Боги в которых вы верите, вас здесь не спасут!»

Пусть персонажи сделают бросок инициативы. Любая атака или заклинание, которое попадает по «Страду» проходит сквозь него, показывая, что это иллюзия. По инициативе 0, иллюзорный вампир гогочет и тает как восковая кукла над огнем, не оставив и следа, а глиф исчезает.

K80. Центральная лестница

Если персонажи входит в эту область через дверь у подножия лестницы, прочтите:

Дверь открывает каменную лестницу между грубыми каменными стенами. На ступенях мало пыли, но легкий туман течет по ступеням сверху.

Если персонажи входят в эту область сверху лестницы, прочтите:

Неотесанный коридор заканчивается каменной лестницей, которая спускается на юг. Окруженная стенами из грубого камня и сравнительно не пыльная, эта лестница опускается к одинокой двери.

Лестница имеет уклон 45 градусов, горизонтальную длину 20 футов и соединяет области K78 и K81.

K81. Подземный ход

Этот тоннель вырезан в самом Краеугольном камне Равенлофта. Его поверхность скользкая, а потолок едва 6 футов в высоту. Висящий туман ограничивает видимость до нескольких футов.

Персонажи, имеющие знания об обработке камня могут сказать, что это относительно новая постройка по отношению к другим областям Равенлофта. Этот тоннель длиной 120 футов, с каменной стеной на восточном конце.

Около середины тоннеля находится люк, спрятанный под слоем тумана. Персонажи не могут заметить люк пассивно, но активный поиск вкупе с успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 20 позволит его заметить. Если люк не заперт железным штырем или чем-то еще, то он откроется если 100 или больше фунтов веса окажется на нем. Когда люк открывается, все кто стоят на нем скользят по мраморному желобу вниз (область K82). После этого люк закрывается.

K82. Мраморный спуск

Если один или несколько персонажей падают через люк в области K81, прочтите:

Вы падаете в желоб из полированного черного мрамора и скользите во тьму.

Желоб ведет от люка в области K81 через потайную дверь, открывающуюся в одну сторону в затопленную камеру (область K74e). Персонажи, которые проскользили весь путь до дна, оказываются в камере, но не получают урона. В желобе не за что зацепиться и он слишком скользкий, чтобы подняться по нему без помощи магии.

К83. Спиральная лестница

За дверью лежит темная винтовая лестница.

Лестница начинается в области К78, взбирается на площадку в области К83а и продолжается до области К37.

К83А. Площадка спиральной лестницы

Продолжение области К83, эта площадка отображена на карте 11.

Этот коридор длиной сорок футов соединяет две винтовые лестницы, одна ведет вверх, а другая спускается в самые глубины Замка Равенлофт. С железного жезла, вбитого в восточную стену, свисает пыльный гобелен 10 на 10 футов, изображающий рыцарей верхом, скачущих по полю боя под кроваво-красным небом. Главный рыцарь скачет на черной лошади и одет в подбитый мехом черный плащ, темно-серый доспех и шлем с забралом, выполненным в виде головы волка. Его меч сверкает светом солнца.

Лестница у северного края западной стены спускается к двери, ведущей в область К78. Лестница у южного края западной стены ведет наверх, заканчиваясь у двери, которая ведет в область К37.

Сокровища

Гобелен изображает отца Страда, Короля Барова, ведущего своих бесстрашных рыцарей в славную битву. Гобелен весит 10 фунтов и стоит 750 зм в целом состоянии. Если он повреждается, находясь во владении группы, то не стоит ничего если его не починить.

К84. Катакомбы

Погребенные глубоко под крепостью Равенлофт, лежат древние катакомбы, с арочными потолками, поддерживаемыми широкими полыми колоннами, которых здесь в два раза больше крипт. Паутина висит в затхлом воздухе. Густой туман стелется по полу, который покрыт каким-то гнилым мусором. Черный потолок словно шевелится.

Катакомбы заполняют область примерно в 110 футов с востока на запад и 180 футов с севера на юг, а пол покрыт несколькими дюймами гуано летучих мышей. Катакомбы состоят из арочных проходов шириной 10 футов между квадратными криптами 10 на 10 футов, которые служат колоннами для поддержки потолка на высоте 20 футов. В этой области пять входов и выходов:

- Дверь рядом с криптой 1 (соединяет с областью К81)
- Запертый арочный проход к северу (соединяет с областью К85)
- Запертый арочный проход к югу (соединяет с областью К86, но охраняется телепортационными ловушками)
- Запертый арочный проход к востоку (соединяет с областью К87)
- Лестница высокой башни (область К18) или колодец (область К18а) к западу

Каждая крипта закрыта рельефной каменной «дверью» – на самом деле плотно прилегающим камнем в 3 фута шириной, 5 футов высотой и 3 дюйма толщиной. Чтобы убрать или вернуть на место каменную плиту нужно потратить действие и успешно пройти проверку Силы Сл 15.

В каждой крипте хранятся останки человека или людей, чья эпитафия выбита спереди плиты. Крипты описаны в следующих разделах, их эпитафии записаны под номером крипты курсивом.

Если не указано иное, в каждой крипте находится прямоугольный гроб из мрамора 3 на 6 футов, 3 фута в высоту, со скелетом облаченным в лохмотья, лежащим на нем.

В катакомбах живут десятки тысяч летучих мышей. Мыши висят здесь в дневное время и вылетают наружу по вечерам через центральный колодец высокой башни (область К18а), чтобы охотиться по ночам. Они не будут нападать на нарушителей, если их не спровоцируют или им не скомандует это сделать Страд. Если одна или несколько летучих мышей в области 10 на 10 футов атакована или попала в область действия причиняющего урон заклинания, 2к4 **стай летучих мышей** [swarm of bats] формируются в этой области и атакуют. Другие стаи не формируются в этой области до следующего рассвета, когда другие летучие мыши прибывают заменить погибших.

Телепортирующие ловушки

Невидимые телепортирующие ловушки расположены между криптами 37 и 38, между криптой 37 и стеной к югу, а также между криптой 38 и стеной к югу. Ловушки нельзя почувствовать кроме как заклинанием *обнаружение магии [detect magic]*, которое показывает ауру магии призыва в областях ловушек. Хотя ловушки нельзя обезвредить, успешное заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 16) подавляет ловушку на 1 минуту и позволяет персонажам безопасно проходить по этой области. Ловушка также подавляется если частично или полностью находится в *поле антимагии.*

Эти телепортирующие ловушки формируют защитное кольцо вокруг входа в гробницу Страда (область К86). Любое существо, входящее в одну из этих областей 10 на 10 футов немедленно телепортируется, меняясь местами с одним из умертвий [wight] в крипте 14. Умертвие материализуется на месте существа и атакует любое живое существо, которое видит.

Крипта 1

Здесь лежат те, кто шел по пути боли и страданий

Каменная дверь ведет не в крипту, а в вытесанный каменный тоннель (область К81).

Крипта 2

Артиста ДеСлоп – Придворный Расписчик Потолков

Куполообразный потолок этой крипты расписан изображением бесов, держащих букеты ярких цветов. Скелет, одетый в лохмотья, лежит на мраморном гробу по центру крипты. Деревянная коробка лежит под костяной рукой.

Коробка не заперта. В ней семь деревянных кистей и семь маленьких баночек высохшей краски.

Крипта 3

Леди Изольда Янк (Изольда Невероятная): Поставщица антиквариата и заграничных товаров

Скелет, одетый в лохмотья, лежит на мраморной плите по центру крипты. Горами вокруг нее, закрывая пол, лежат кучи старых корзин, жаровен, сложенных гобеленов, подсвечников, стульев, сундуков, кухонной утвари, светильников, карнизов, графинов, блюд, кувшинов, ламп, кожухов для свитков, кружек и трутниц. Ничто из этого мусора не выглядит ценным. Старая люстра свисает со сводчатого потолка.

Персонажи могут провести многие часы, обыскивая крипту. Хоть антиквариат здесь и может чего-то стоить, это вряд ли окупит затраты на транспортировку.

Крипта 4

Принц Ариэль дю Плюметт (Ариэль Тяжелый)

Если персонажи откроют дверь этой крипты, прочтите:

> Призрак большого, грузного мужчины формируется в темной крипте, его глаза горят безумием. Большие, искусственные крылья расправляются за его спиной.

Принц Ариэль был ужасным мужчиной, который страстно желал летать. Он приделал искусственные крылья к доспехам и усилил устройство магией, но аппарат все равно не выдерживал его веса, и он рухнул со Столпа Равенлофта насмерть. Его злобное **привидение** [ghost] атакует персонажей как только увидит. Если Ариэль успешно овладеет персонажем, то его носитель забирается на высокую башню (область K18) пока не достигнет шпиля (область K59), а потом бросает вниз по центральному колодцу (область K18a), крича, «Я лечу!» во время падения вниз.

Крипта 5

Артанк Свилович: Друг и член Баровийской Гильдии Виноделов

> Вас встречает легкий запах вина. Скелет в лохмотьях лежит на мраморной плите в центре крипты. Весь пол вокруг него заставлен тысячами пустых бутылок из-под вина.

На каждой бутылке этикетка винодельни Винный Волшебник, и на них указаны разновидности вина: Шампань дю ле Стомп, Настойка Красный Дракон или Пурпурная Наливка №3.

Предсказания Равенлофта

Если ваше предсказание говорит, что сокровище здесь, то оно лежит под бутылками. Персонаж, роющийся в бутылках, найдет сокровище автоматически.

Крипта 6

Святая Марковия: Мертва навсегда

Квадратная область стороной 10 футов на полу перед криптой – нажимная плита, выпускающая четыре отравленных дротика, спрятанных в дырах в северной стене. (См. «Примеры ловушек» в главе 5, «Окружающая среда», *Руководства Мастера*, чтобы узнать, как эта ловушка работает.) Ловушка взводится заново, когда на плиту перестает воздействовать вес, и может быть активирована до четырех раз, пока дротики не закончатся.

Если дверь крипты открывается, прочитайте:

> В этой крипте пахнет розами. Останки на мраморной плите обратились в пыль, за исключением одной бедренной кости.

Если персонажи побеспокоят останки Святой Марковии, прочитайте:

> Призрачный силуэт появляется над прахом, столь нечеткий, что вы едва можете различить что-либо кроме его лица. От этого видения исходит слабый шепот: «Вампир должен быть уничтожен. Пусть я буду вашим оружием.» Затем он исчезает.

Сокровища. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* позволит определить, что бедренная кость излучает ауру магии воплощения. См. приложение C для получения подробной информации о *бедренной кости Святой Марковии [Saint Markovia's Thighbone]*.

Крипта 7

> Каменная дверь этой крипты лежит на полу, ее надпись застилает туман. Вход в крипту широко зияет. Череп, несколько костей и частей ржавой брони лежат на мраморной плите, на каждом конце которой восседает по причудливой каменной горгулье.

Эпитафия на двери гласит «Эндорович (Эндорович Ужасный): То, что не смогла сделать кровь сотни войн, совершил отказ женщины.»

Эндорович был жестоким солдатом и самопровозглашенным дворянином, который любил женщину по имени Мария, но она любила другого. Когда Мария и ее любимый ужинали, Эндорович подлил яд в вино мужчины. Бокалы перепутались и Мария по ошибке выпила яд. Ее любимый был повешен за убийство Марии и похоронен на перекрестке у Реки Ивлис (глава 2, область F). Эндорович не смог справиться с чувством вины и обезумев убил многих за свою жизнь.

Дух Эндоровича заперт внутри одной из горгулий [gargoyle]. Если кто-то потревожит кости на гробу одна из **горгулий** пробудится и нападет. Если хиты горгульи уменьшены до 0, то дух Эндоровича переходит во вторую **горгулью**, которая пробуждается и атакует. У обоих горгулий максимальное количество хитов (77). После уничтожения второй горгульи дух Эндоровича упокаивается.

Предсказания Равенлофта

Если ваше предсказание гласит, что сокровище здесь, то оно находится в скрытой нише под останками Эндоровича. Когда его кости и пыль сметены с гроба, нишу можно найти и открыть без проверок способностей.

Крипта 8

Герцогиня Дорфния Дилизня

> Скелет, одетый в лохмотья, лежит на мраморном гробу по центру крипты. На дальней стене висит красивая вышивка, которая изображает королевский пир.

Вышивка магически сохранилась, но не имеет никакой ценности.

Крипта 9

Пидлуик – Шут Дорфнии

> Небольшой скелет, одетый в остатки костюма шута, лежит на коротком мраморном гробу в центре крипты.

Если Пидлуик II (смотри область K59) вместе с группой, то он отказывается входить в крипту. Гроб в этой крипте 4 фута длиной (вместо обычных 6). Кости на гробу принадлежат слуге-шуту Герцогини Дорфнии Дилизни (смотри крипту 8).

Сокровища. Если персонажи исследуют эту крипту после того как призвали призрак Пидлуика в области K36, то находят небольшой деревянный футляр на мраморном гробу рядом с костями Пидлуика. В коробке находится полная *колода иллюзий [deck of illusions]*.

Крипта 10

Сэр Леонид Крушкин (Сэр Ли Дробилка): он любил свои драгоценности больше чем жизнь

> Крупный скелет, украшенный драгоценностями и тряпками, лежит поверх удлиненной мраморной плиты в центре склепа. К плите прислонен окровавленный молот обвитый паутиной.

Сэр Ли был более семи футов ростом. Его молот может заставить персонажей остановиться, но он безвреден и не является магическим.

Сокровище. Три ожерелья с драгоценными камнями (по 750 ЗМ каждое) лежат на скелете сэра Ли.

Крипта 11

Таша Петровна – Целительница царей, Свет Запада, Слуга, Подруга

> Скелет в изрезанных одеждах священника лежит поверх мраморной плиты в центре склепа. Сводчатые потолки украшены великолепной солнечной росписью.

Существа, которые получают урон от нахождения на солнечном свете (такие как вампиры) имеют помеху на все проверки способностей, броски атаки и спасброски в этой крипте.

Сокровища. На шею скелета одет святой символ в форме солнца (стоит 25 зм). Персонаж с добрым мировоззрением, который поднимает святой символ, слышит призрачный женский голос. Он шепчет следующее сообщение:

> «Есть на западе могила, с розами что не вянут, в месте построенном лекарями, в деревне под названием Крезк. Когда все поглотит тьма, коснись этим символом могилы, чтобы призвать свет и найти давно утерянное сокровище.»

Сообщение говорит о могильном камне в Аббатстве Святой Марковии (глава 8, область S7).

Крипта 12

Король Тройский – Трехлицый Король

> На мраморном гробу в этой крипте нет костей, только стальной шлем с забралом в виде злого лица.

У шлема три одинаковых забрала, похожих на человеческие лица – одно грустное, одно счастливое и одно злое.

Только злое лицо видно от входа в крипту. Король Трйский носил этот трехлицый шлем в бою, что и дало ему прозвище Трехлицый Король. Шлем немагический и весит 10 фунтов.

Плита, на которой покоится шлем, чувствительна к весу. Если шлем убрать с плиты и не поместить туда тут же 10 фунтов веса, то ядовитый газ впрыскивается из пустого внутри гроба и заполняет крипту. Персонаж, обыскивающий гроб на ловушки и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12, замечает крошечные отверстия у основания мраморного гроба. Именно через эти отверстия впрыскивается газ.

Существо в крипте при распылении газа должно сделать спасбросок Телосложения Сл 14 и получить 22 (4к10) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

Крипта 13

Король Кацкий (Кацкий Светлый): Правитель, изобретатель и самопровозглашенный путешественник во времени

> Скелет, одетый в лохмотья, лежит на мраморном гробу по центру крипты. Среди костей лежит заткнутый пробкой питьевой рог, толстый кошель и странно-выглядящий скипетр из металла и дерева. Над костями, на проводах со сводчатого потолка свисает деревянное хитроумное изобретение для полета, которое выглядит как пара раскрытых драконьих крыльев, отделанных кожей, металлическими полосами и тугими кожаными перепонками.

Закупоренный питьевой рог – это водонепроницаемый рог, наполненный оружейным порохом, а «странно-выглядящий скипетр» – это мушкет. В толстом кошеле содержится 20 серебряных камушков (серебряные пули для мушкета). Подробную информацию об огнестрельном оружии и взрывчатке ищите в главе 9, «Мастерская Мастера» в *Руководстве Мастера.*

Глайдер. Любой гуманоид Маленького или Среднего размера может одеть глайдер с драконьими крыльями. (Одеть или снять глайдер можно за 1 минуту.) Он не выдержит больше 80 фунтов веса, хотя кол-во веса, которое он может вынести не очевидно. Персонаж, исследующий глайдер, чтобы определить его максимально перевозимый вес, делает это точно при успешной проверке Интеллекта Сл 15.

Если носитель достаточно легок (учитывая снаряжение), аппарат можно использовать чтобы скользить по воздуху, но только на открытых пространствах, где есть место для маневра. Носитель может летать спрыгнув или сойдя с высокого места, или выполнив высокий прыжок с земли. При полете носитель получает скорость полета равную пешей скорости, со следующими ограничениями: не находясь в восходящем потоке воздуха, носитель не может набирать высоту, и глайдер опускается на 1 фут за каждые преодоленные 10 футов по горизонтали. В конце полета носитель приземляется на ноги и глайдер не поврежден. Если носитель пытается ускорить падение, то глайдер ломается и носитель падает.

Глайдер имеет 12 КД, 1 хит и размах крыльев 15 футов. Любой урон ломает глайдер и он становится неуправляемым. Заговор *починка [mending]* может устранить урон, если все поломанные части в наличии.

Крипта 14

Стабал Инди-Бак: Более верного друга не было ни у одного правителя. Здесь покоится его семья с честью.

Если персонажи откроют дверь в крипту, прочтите:

> Квадратная шахта 10 на 10 футов спускается во тьму. Звук капающей воды эхом отдается в шахте.

Персонажи с темным зрением или достаточным источником света могут видеть, что шахта опускается на 40 футов до какого-то хранилища глубоко в Столпе Равенлофта. Камни выступают из шахты через равные интервалы, что дает возможность уцепиться руками и ногами. Камни однако скользкие, так что персонаж, который пытается спуститься по стене без помощи магии или набора для лазания, должен совершить успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

Хранилище. Когда персонажи доберутся до подножия шахты, прочтите:

> В нижней части шахты находится сырое хранилище с потолком высотой десять футов. Комната грубой формы пахнет гнилым мясом.

По всему хранилищу разбросаны пятнадцать гробов, направленных головой на север. Пол устилают человеческие кости и ржавые мечи.

Прочитайте следующее для игрока, если его персонаж телепортировался в гроб из ловушек-телепортов, которые защищают могилу Страда (область К86):

> Вокруг тебя внезапно вспыхивает яркий свет, после чего ты погружаешься в абсолютную темноту. Ты понимаешь, что лежишь в замкнутом пространстве, покрытом пылью.

Это хранилище содержит пятнадцать **умертвий** [wight] (по одному на каждый гроб), за исключением тех, которые были телепортированы (см. «Ловушки телепорта» в начале этого раздела). Для подъема крышки гроба требуется действие и успешная проверка Силы СЛ 15.

Каждое умертвие остается неактивным до тех пор, пока не будет телепортировано или пока его гроб не откроется, после чего оно атакует.

Кости и ржавые мечи покрывают пол на глубину до 6 дюймов и являются останками слуг, которые поклялись отомстить семье Стабала Инди-Бака. Всякий раз, когда умертвие погибает в этом хранилище, некоторые кости соединяются вместе, образуя 2к6 пробуждённых человеческих **скелетов** [skeleton]. Эти скелеты атакуют нарушителей в зоне видимости, но не имеют дальнобойных атак. В комнате достаточно костей и мечей для того, чтобы таким образом сформировать сто скелетов.

Крипта 15

Хазан: Его слово было силой

> Скелет, драпированный тряпками, лежит на вершине мраморной плиты в центре склепа. Череп имеет черные опалы, установленные в его глазницы и осколки янтаря там, где были зубы.

Хазан был могущественным архимагом, который раскрыл секреты становления личом, потом попытался стать демиличом и потерпел неудачу. Ни его череп, ни кости не представляют никакой угрозы, но драгоценные камни, вставленные в череп, ценны.

Сокровище. Черный опал в глазнице черепа стоит 1000 зм за штуку. Череп также имеет восемь янтарных зубов стоимостью 100 зм каждый.

Любой персонаж, который стоит внутри склепа и смело произносит имя «Хазан», заставляет Опору Равенлофта дрожать, поскольку *посох силы [staff of power]* материализуется над мраморной плитой и парит над ней. Первый персонаж, который схватит посох, должен сделать спасбросок Телосложения Сл 17, и получить 44 (8к10) урона электричеством при провале, или половину от него при успехе. Впоследствии, посох силы могут держать и использовать как обычно. Если никто не схватит посох в течение 1 раунда после его появления, он исчезнет и никогда не вернется.

Крипта 16

Эльза Фаллона фон Твиттерберг (Любимая актриса): У неё было множество последователей.

> Скелеты, одетые в тряпки, лежат на вершине мраморной плиты в центре склепа. Девять неглубоких ниш высечены в окружающих стенах. На задней стене каждой ниши изображены красивые мужчины в полный рост. Одни мужчины одеты в прекрасную одежду, другие носят броню. У ног каждой картины на куче костей лежит череп.

Кости в нишах принадлежат девяти консортам Эльзы. Здесь нет ничего ценного.

Крипта 17

Сэр Седрик Спинвитович (Адмирал Спинвитович): Несмотря на свою неряшливость, он построил величайшие морские силы, когда-либо созданные в стране, не имеющей выхода к морю

> В этом склепе находится одиннадцатифутовая похоронная баржа, размещенная по диагонали в доступном пространстве. В лодке лежит скелет, одетый в тряпки, с сотнями золотых монет, сваленных вокруг него.

Монеты сделаны из окрашенной в золото глины и бесполезны. Похоронная баржа, была собрана внутри склепа, поскольку слишком велика, чтобы протиснуться через дверь

Крипта 18

Каменная дверь в этот склеп бережно отодвинута. Сквозь дымку вечного тумана, свежевыгравированная надпись говорит: «Ирина Коляна: жена.»

Склеп пуст и был очищен. Здесь Страд намерен держать Ирину, как только превратит ее в порождение вампира.

Крипта 19

Артимус (Строитель Крепости): Ты стоишь посреди монумента его жизни.

> Скелет, одетый в тряпки, лежит на вершине мраморной плиты в центре склепа.

В этой крипте нет ничего ценного.

Крипта 20

Саша Ивлискова – Жена

> Паутина, толстая и тонкая, полотно покрывает стройный женский силуэт, лежащий на мраморной плите в центре этого пыльного, заполненного паутиной склепа. Вы слышите голос из темноты.
>
> «Любовь моя, ты пришел освободить меня?»
>
> Женщина поднимается, покрытая паутиной, которая облепляет ее, усугубляя тем самым и без того пугающий образ.

Это **порождение вампира** [vampire spawn] – старая жена Страда. После того, как она понимает, что персонажи не ее муж, Саша срывает покрывающую ее паутину, как нелюбимое свадебное платье и нападает.

Крипта 21

Патрина Великовна – Невеста

Существо внутри этого склепа атакует, как только дверь откроется.

> Из темноты выплывает призрачная эльфийская девушка, ее лицо скованно ужасом от осознания того, что она нежить. Она издает душераздирающий крик.

Призрачная эльфийка – это **баньши** [banshee], которая немедленно атакует всех персонажей, которых видит, используя крик. После пробуждения баньши может свободно передвигаться по замку Равенлофт, но не дальше 5 миль от своей крипты.

В жизни Патрина Великовна была сумеречным эльфом которая так много изучала темные искусства, что почти сравнялась по силе с самим Страдом. Она почувствовала к нему глубокую связь и попросила связать себя с ним узами брака. Страд согласился, привлеченный её знаниями и силой, но прежде чем он успел «выпить» жизнь Патрины, её собственный народ сорвал планы Страда и в акте милосердия забил её камнями до смерти. Страд потребовал тело Патрины и получил его. В конце концов она стала баньши, заточенной в башне.

Уменьшение хитов баньши до 0 приводит к её развоплощению. Однако дух Патрины не может упокоиться до тех пор, пока официально не выйдет замуж за Страда – спустя 24 часа баньши снова появляется в крипте. Заклинание, с помощью которого была освящена крипта не дает ей появится в ней до окончания действия заклинания.

Сокровище. Прочитайте следующий текст, когда персонажи исследуют крипту Патрины:

> Скелет, драпированный лохмотьями, лежит на вершине мраморной плиты в центре крипты. Вокруг него тысячи монет.

Крипта Патрины содержат 250 пм, 1100 зм, 2300 эм, 5200 см и 8000 мм. Монеты имеют смешанное происхождение. Платиновые и электрумные монеты отчеканены с профилем Страда на них. Под монетами погребена книга заклинаний Патрины с резной деревянной обложкой. Она содержит все заклинания, указанные для **архимага** [archmage] в ММ.

Развитие событий. Если она будет возвращена к жизни своим братом (см. «Темный дар Казимира» в разделе «Особые события» в главе 13), то Патрина (НЗ сумеречный эльф, женщина), возвращаясь к жизни, становится **архимагом** [archmage] без подготовленных заклинаний. Если у персонажей есть книга заклинаний, она любезно просит их отдать ее ей, чтобы она смогла подготовить все свои давно забытые заклинания и помочь уничтожить Страда (ложь). Если персонажи сделают это, она ответит на их доброту тем, что начнет узнавать о них как можно больше, прежде чем начать преследовать свои собственные цели.

Крипта 22

Сир Эрик Вондербакс

> Позолоченный человек лежит на вершине мраморной плиты в центре этого пустого склепа.

Сир Эрик Вондербакс был богатым дворянином, чьим последним желанием было окунуть его труп в расплавленное золото.

Сокровище. Тонкий слой золота, очищенный от высушенного трупа сира Эрика, стоит 500 зм.

Крипта 23

В первый раз, когда персонажи появляются в этом склепе, они видят одно из своих имен (определенное случайным образом), выгравированное на двери. Открытие крипты выпускает ужасное зловоние распада и показывает труп, лежащий на мраморной плите внутри. Труп выглядит как персонаж, названный в дверях. Прикосновение к трупу заставляет его таять, после чего надпись исчезает. При последующих посещениях этого склепа надпись на двери отсутствует, а склеп пуст.

Крипта 24

Иван Ивлискович, Чемпион Зимних Собачьих Гонок: гонка проходит быстро, как и месть родственников проигравшего.

> Скелет, драпированный кусочками меха, лежит на вершине мраморной плиты в центре крипты . Стены и потолок покрыты штукатуркой, окрашенной, чтобы сделать крипту похожей на вечнозеленый лес, окруженный снегом. Во многих местах штукатурка слезла и обвалилась, тем самым разрушим иллюзию.

В этой крипте нет ничего ценного.

Крипта 25

Стефан Грегорович: Первый Советник Короля Барова фон Заровича

> Скелет, драпированный тряпками, лежит на вершине мраморной плиты в центре крипты. Большинство костей выглядят запыленными и забытыми, однако череп хорошо отполирован.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет, что череп Стефана излучает слабую ауру магии некромантии. До тех пор, пока череп останется в склепе, он ответит на все вопросы, заданные ему (но не более пяти), словно он находится под заклинанием *разговор с мёртвыми [speak with dead]*. Это свойство перезаряжается каждый день на рассвете. В жизни Стефан не был ни наблюдательным, ни хорошо информированным. Если череп допрашивается о Страде или Замке Равенлофт, вся информация, которую он предоставляет, не соответствует действительности.

Крипта 26

Интри Сик-Валу: он отверг богатства в обмен на знания, благодаря которым вознесся на небеса.

> Скелет, драпированный тряпками, лежит на вершине мраморной плиты в центре крипты. Большинство костей выглядят запыленными и забытыми, однако череп хорошо отполирован.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет, что череп излучает слабую ауру магии некромантии. До тех пор, пока череп останется в склепе, он ответит на все вопросы, заданные ему (но не более пяти), словно он находится под заклинанием *разговор с мёртвыми [speak with dead]*. Это свойство перезаряжается каждый день на рассвете. В отличие от Стефана Грегоровича в крипте 25, Интри был хорошо образован и проницателен. Если череп допрашивается о Страде или замке, то информация, которую он предоставляет, верна.

Крипта 27

У этой крипты отсутствует дверь.

В этой пустой крипте находятся три **гигантских паука-волка** [giant wolf spider]. Пауки не шумят и выскакивают, чтобы напасть на любого, кто движется перед открытым дверным проемом крипты.

Крипта 28

Баскаль Офехейсс – Шеф-Повар.

Скелет, драпированный белым льном, лежит на вершине мраморной плиты в центре склепа, прижимая колокольчик к груди. Над черепом стоит высокая шляпа шеф-повара.

Если позвонить в колокольчик внутри крипты, то появляется магический огонь и начинает пожирать останки шеф-повара Офехейсса. Существа в крипте должны сделать спасбросок по Ловкости (DC 17) и получить 21 (4к10) огненного урона если провалили его, или половину, если прошли его. Любое существо, провалившее бросок, начинает гореть и получать 5 (1к10) огненного урона в конце каждого хода до тех пор, пока оно или другое существо не используют действие и не потушат пламя.

Сокровище. Под колпаком спрятана вилка из электрума с украшенной драгоценными камнями ручкой (стоимостью 250 зм).

Крипта 29

Барон Эйсглазе Драф

Открытие двери заставляет воздух вокруг вас становиться холодным, как самый холодный ад, который вы можете себе представить. Вся поверхность внутри крипты покрыта толстым слоем коричневой плесени.

Слой коричневой плесени (см. «Опасности подземелья» в главе 5 «Окружающая среда» *Руководства Мастера*) заполняет крипту. Персонажи в пределах 5 футов от открытого дверного проема крипты подвергаются ее воздействию.

Если коричневая плесень убита, персонажи могут убрать плесневую корочку, чтобы найти кости барона Драфа, лежащего на вершине мраморной плиты.

Сокровище. Клинок находящийся под слоем плесени рядом с руками барона – *клинок удачи [luck blade]* с одним неиспользованным желанием. Если существо использует желание, чтобы попытаться убежать из Баровии, заклинание завершается неудачей. Если существо использует меч и желает смерти Страда, оно не уничтожает Страда, а телепортирует его в радиусе 5 футов от меча.

Крипта 30

Префект Кирилл Ромулич (Возлюбленный Короля Барова и Королевы Равеновии): Первосвященник Священного Ордена.

Мраморная плита в центре склепа изображает скелета драпированного красными одеяниями с золотым святым символом, зажатым в костяной руке. Куполообразный потолок высотой пятнадцать футов изображает свод деревьев с яркими осенними листьями. Узкий каменный выступ высотой в десять футов окружает крипту. На нем находятся десятки каменных воронов, они взирают на мраморную плиту.

Резные вороны – зловещие, но не опасные.

Сокровище. Золотой священный символ префекта украшен крошечными драгоценными камнями и стоит 750 зм. При прикосновении злого существа святой символ взрывается и наносит 11 (2к10) урона излучением всем существам в пределах 5 футов от него. Персонажи, знакомые с религией Баровии узнают в нем символ Утреннего Лорда.

Крипта 31

Мы знали его только по богатству.

Крипта пуста. Стены окрашены так, что изображают горы золотых монет.

На самом деле пол крипты замаскированная яма, глубиной в 30 футов. Ложный пол открывается, если установить на него вес в 100 и более фунтов. Створки на пружинах открывают его по середине, с востока на запад. После того, как жертва или жертвы падают на дно ямы, створки закрываются (Правила по закрывающейся яме и яме с шипами см. в «Примеры ловушек» глава 5 «Окружающая среда» *Руководства Мастера*). Шипы на дне ямы сделаны из железа, но при этом не отравлены.

Сокровище. Человеческий скелет (останки мертвого авантюриста), обернутый в остатки шипованных кожаных доспехов, лежит среди шипов в нижней части ямы. Рядом лежат разбитый фонарь и ржавый лом. Мешочек на кожаном поясе у трупа – это 50-футовый моток пеньковой веревки, кинжал в потрепанных ножнах, кошелек, содержащий 25 пм и *свиток с заклинанием магический круг [spell scroll of magic circle]* в деревянном тубусе.

Предсказания Равенлофта

Если карты показывают, что здесь находится сокровище, оно лежит рядом со скелетом в нижней части крипты.

Крипта 32

Дверь в эту крипту не имеет ни имени, ни эпитафии.

Эта крипта пуста, за исключением двух ниш в задней стене. Над нишами высечены следующие слова:
ВЫ НЕ ПРОЙДЁТЕ ЧЕРЕЗ ПОРТАЛ ГЛУПЫЕ СМЕРТНЫЕ

Заклинание *обнаружении магии [detect magic]* показывает, что обе ниши излучают сильную ауру магии Вызова. Существа, которые входят в восточную нишу этой крипты, телепортируются в восточную нишу гробницы Страда (область К86). С зашедшим в западную нишу крипты ничего не происходит, однако здесь появляется любое существо, телепортирующееся из западной ниши области К86.

Крипта 33

Сир Клуц Трипалотский: Он упал на свой меч.

На мраморной плите в центре крипты лежат человеческие кости в ржавых наборных доспехах. Длинный меч воткнут в нагрудную часть доспеха.

Ни доспехи сэра Клуца, ни его меч не имеют цены и никак не зачарованы.

Если достать меч из доспехов, то Сир Клуц появится в виде **призрачного воина** [phantom warrior] (см. приложение D), поблагодарит того, кто освободил его от оружия и предложит сражаться на стороне этого персонажа в течении следующих семи дней. Сир Клуц погиб задолго до того, как Страд стал вампиром, поэтому призрачный воин ничего не знает о падении Страда или проклятии, поразившим Баровию.

Крипта 34

Король Дострон Адорожденный.

> В центре этой крипты находится семидесятифутовый позолоченный саркофаг, на его верхней части находится изображение кричащего короля с короной из рогов. Позади саркофага находится застывшее в оскале чучело совомеда с огромными когтями.

Король Дострон правил этими землями задолго до прихода Страда. Он утверждал, что рожден от герцога одного из девяти адов, и дела его оправдали это происхождение. Его саркофаг сделан из битого свинца и помещенного в золото (см. «Сокровища» ниже). Его крышку можно открыть с помощью лома или аналогичного инструмента, но внутри нет ничего, кроме пыли. Чучело совомеда – второе и последнее дополнение к декору крипты – подарок, преподнесенный Страду. Он выглядит словно живой, но совершенно безобиден.

Невидимый **бес** [imp] примостился на совомеде. Если кто-то попытается открыть саркофаг, то на бес на Общем сообщит: «Будь я на твоем месте, я бы этого не делал!» Бес волшебным образом связан с останками короля Дострона и должен следить за ним еще несколько столетий пока не истечет контракт. Он не обязан защищать содержимое склепа (поэтому он не будет атаковать), а еще он очень любит лгать и хулиганить. Например, он предупреждает персонажей о том, что в саркофаге ловушка, и что открытие крышки освободит дьявола, заточенного внутри.

Сокровище. Если персонажи потратят время на то, чтобы вытащить золото из саркофага, они могут собрать драгоценный металл стоимостью 500 зм, весом 10 фунтов.

Крипта 35

Сир Ярнвалд Трюкач. Вся его жизнь – шутка.

> Эта пустая крипта заполнена зловонным запахом.

Пол в крипте – иллюзия, которая скрывает яму глубиной в 20 футов. Бока ямы гладко отполированы; существо без скорости лазанья не может двигаться по ним без помощи магии или набора альпиниста. На дне ямы находятся шесть голодающих **упырей** [ghoul]. Постоянное заклинание Тишины подавляет звук в яме. Тишину можно развеять, как и иллюзорный пол (Сл 14 для обоих).

Сокровище. Сэр Ярнвальд был «погребён» здесь, поскольку его втащили в склеп и сожрали упыри. То, что осталось от него, разбросано на дне ямы – обрывки одежды, горсть зубов и кольцо с надписью, которое имеет стилизованное «Т» (стоимостью 25 зм).

Крипта 36

Имя на двери этой крипты было стерто когтями.

> Скелет, драпированный тряпками, лежит на вершине мраморной плиты в центре крипты.

В этой крипте нет ничего ценного.

Крипта 37

Граллмор Нимблнобс – Обычный Волшебник.

> В центре этой крипты мраморная плита, на ней лежит не то труп, не то скелет мужчины с длинной белой бородой в пыльной красной мантии, кожа крепко держится на черепе и костях. К груди он прижимает деревянный посох – с одной стороны посох имеет навершие из латуни, с другой же – из мрамора.

Это немагический боевой посох.

Осмотр мраморной плиты позволит обнаружить мелкое вогнутое с одного конца углубление. Если в углубление поместить мраморное навершие посоха, то плита поднимется на 5 футов вверх, раскрывая отделение под ней (см. «Сокровище» ниже). Через минуту плита медленно вернется на свое место. Если поместить в углубление латунное навершие, то держатель получает 22 (4к10) урона электричеством.

Сокровище. Отделение под плитой содержит небольшой, черный кожаный тубус , содержащий три свитка с заклинаниями (Конус холода, Огненный шар, и Молния).

Предсказания Равенлофта

Если карты показывают, что здесь находится сокровище, оно находится в купе с другими ценностями.

Крипта 38

Генерал Кровал «Безумный Пес» Грислек (Мастер Охоты): лидер гончих и мужчин.

Когда персонажи откроют двери крипты прочтите:

> От склепа разит зловониями серы и паленого меха. В темноте загораются три пары красных глаз.

Три **адские гончие** [hell hound] выбегают и атакуют персонажей до своей смерти. В том же раунде, когда начинается атака, из крипты появляется **привидение** [ghost] Генерала Грислека и начинает отдавать команды гончим на Инфернальном. После того, как злые создания будут повержены, персонажи могут более внимательно изучить крипту.

> Кусочки сгоревших костей лежат на вершине мраморной плиты в центре крипты. Среди костей находятся осколки разбитого копья с посеребренным наконечником. Стены и купольный потолок крипты покрыты выжженными фресками, изображающими легионы пехоты и кавалерии, сталкивающиеся на полях сражений.

Заговор *починка [mending]* может восстановить копье, сломанное на три части, примерно одинаковой длины. После ремонта его можно использовать как серебряное немагическое копье.

Предсказания равенлофта

Если ваша карта указывает на то, что сокровище здесь, то оно находится в секретном отсеке под останками Грислека. Если убрать с плиты обугленные кости – отсек можно найти и открыть без проверки способности.

Крипта 39

Буцефал – Чудесный Конь: Пусть там, где он идет, цветы распускают бутоны

Дверь в эту крипту больше остальных, 6 футов в ширину и 8 футов в высоту. Для снятия или сброса плиты требуется успешная проверка Силы Сл 20. Когда дверь открывается, прочитайте:

> Сухой, горячий воздух и дым валят из крипты, в глубине вырисовывается силуэт черной лошади с пылающей гривой и огненными копытами. Из ноздрей вырывается клубы дымы и он бросается в атаку.

Кошмар [nightmare] Буцефал – конь Страда. У него 104 хита. Если герои убивают его, то Страд начинает на них безжалостную охоту. Если конь хочет покинуть замок, то он взлетает вверх по центральному валу высокой башни (площадь К18а), и выходит через лаз в крыше башни (площадь К59).

Крипта 40

Тацал Эрис – Последний из Линии.

> Скелет, задрапированный лохмотьями, лежит на мраморной плите в центре крипты. На северной, восточной и южной стенах установлены три неосвещенных факела в железных скобах.

Когда существо впервые входит в крипту, то факелы вспыхивают и продолжают гореть до тех пор, пока они не догорят, или их не погасят.

Осмотр черепа и костей показывает, что это гипсовые факсимиле

К85. Гробница Сергея

Решетка закрывает арку в эту крипту. Для её подъема требуется успешная проверка Силы Сл 25.

> Белые мраморные ступени спускаются к могиле, которая имеет сводчатый потолок в тридцать футов. Здесь чувствуется тишина – спокойствие средь бури. В центре гробницы белая мраморная плита поддерживает сложную инкрустацию гроба. На плите высечено имя: Сергей фон Зарович. В северной части крипты за гробом расположены три ниши. В каждой нише стоят статуи - невероятно красивый молодой человек и два ангела - выглядящие чистыми и опрятными, словно их поставили сюда только вчера. Железный рычаг выступает от южной стены, к западу от входа в могилу.

Подняв рычаг можно поднять решетку в верхней части лестницы. Потянув его вниз можно опустить решетку.

Если гроб открывает ЗД существо, то оно делает это с легкостью. В противном случае его открытие требует успешной проверки Силы Сл 15. Плоть Сергея волшебным образом сохранилась, и на первый взгляд похоже, что он просто спит.

Сокровища

Забальзамированное тело Сергея одето в сияющие *латы +2 [+2 plate armor].*

Эшер и Три невесты

Предсказания равенлофта

Если ваша карта указывает на то, что сокровище здесь, то оно находится внутри гроба, рядом с телом Сергея.

Если ваша карта указывает на столкновение со Страдом в этой области, то он лежит в гробу Сергея и плачет.

К86. Гробница Страда

Тяжелая решетка закрывает путь, ведущий к этой гробнице. Её подъем требует успешной проверки Силы Сл 25.

> Ступени из черного мрамора спускаются в темную гробницу со сводчатым потолком высотой 30 футов. Зло пронизывает воздух. Повсюду запах свежей могильной земли. В грязи на полу стоит черный блестящий гроб из тонкого вощеного дерева. Петли гроба из блестящей латуни, крышка закрыта. К югу от гроба находятся три мрачные ниши. Железный рычаг выступает от северной стены, к востоку от входа в могилу.

Подняв рычаг можно поднять решетку в верхней части лестницы. Потянув его вниз можно опустить решетку.

Лежащие под землей возле восточной стены гробницы – это три невесты- **порождения вампира** [vampire spawn], облаченные в грязные халаты и покрытые грязью драгоценности (см. Ниже «Сокровище»). Они восстают, чтобы напасть на любого, кто приближается к гробу Страда.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* показывает, что западные и восточные ниши излучают сильную ауру магии Вызова. Центральная ниша – не магическая.

Существа, вошедшие в западную нишу, мгновенно телепортируются в западную нишу крипты 32 в районе К84. С зашедшим в западную нижу крипты ничего не происходит, но здесь появляется любое существо, телепортирующееся из восточной ниши крипты 32.

Сокровища

Каждую из трех невест Страд одарил прекрасными подарками.

Людмила Вилисевич одета в грязное свадебное платье, золотую тиару (стоимостью 750 зм) и десять золотых браслетов (стоимостью 100 зм каждый).

Анастасия Карелова одета в потрепанное красное свадебное платье, черно-малиновый шелковый платок, украшенный драгоценными камнями (стоимостью 750 зм), и платиновое ожерелье с черным опаловым подвесом (стоимостью 1500 зм).

Валентина Попофски одета в выцветшее золотое свадебное платье, платиновую маску, отдаленно похожую на череп (750 зм), и десять платиновых колец с драгоценными камнями (стоимостью 250 зм каждый).

Назначение телепортации

Персонажи, которые телепортируются в это место из района К78, прибывают на нижний ярус лестницы, прямо внутрь гробницы.

Предсказания Равенлофта

Если карты указывают, что здесь лежит сокровище, его можно найти в центральной нише.

Если карты указывают на встречу с Страдом в этой области, он находится в своем гробу, готовый атаковать любого, кто откроет крышку.

К87. Хранители

В следующем тексте предполагается, что персонажи пришли сюда из области К84. Если же они пришли из области К88, то замените спускающиеся лестницы на поднимающиеся.

> Широкие ступени спускаются до площадки с двумя нишами высотой до потолка (30 футов). Внутри каждой из них находится бронзовая статуя воина, сжимающая копье. Между нишами колышется синий, слегка-светящийся занавес. По сторону занавеса виднеются ступени, спускающиеся вниз.

Занавес не действует на существ, движущихся с востока на запад (из области К88 в область К84).

Существа ЗД мировоззрения при проходе с запада на восток делают это без особо труда, существа же иных мировоззрений телепортируются обратно к лестнице позади них. Существо Маленького размера может протиснутся через одну из статуй, дабы пройти этот занавес.

К88. Гробница Короля Барова и Королевы Равеновии

> Гробница покоится в безмятежной тишине. Высокие витражи возвышаются над восточными стенами, позволяя тусклому свету падать на два гроба, покоящихся поверх мраморных плит. Тот, что стоит у северной стены отмечен знаком Короля Барова фон Заровича, у южной – Королевы Равеновии фон Ройен. Сводчатый потолок (30 футов) инкрустирован красивой золотой мозаикой.

Витражи настолько грязные, что за ними почти ничего не видно. Окна не открываются, но их легко разбить. Каждый, кто сделает это и посмотрит через окно, увидит каменные стены замка (область К6) на расстоянии 110 футов выше. Выпавший из окна пролетит почти 900 футов и рухнет к подножию Столпа Равенлофта.

Вытаскивание золота с потолка этой гробницы было бы довольно долгим и утомительным делом за маленькое вознаграждение.

Северный гроб содержит красиво вылепленное восковое изображение отца Страда – Короля Барова. Кости старого Короля лежат под ним.

Южный гроб содержит скелет матери Страда – Королевы Равеновии (магия, что поддерживала останки от истления исчезла много лет назад). Изодранный саван покрывает ее кости.

Предсказания равенлофта

Если ваша карта указывает на то, что сокровище здесь, то оно на гробу Королевы Равеновии.

Если ваша карта указывает на столкновение со Страдом в этой области, то при встрече он в ярости и отчаянии.

Король Баров и Королева Равеновия

Глава 5: Город Валлаки

ГОРОД ВАЛЛАКИ, РАСПОЛОЖИВШИЙСЯ близ берегов озера Зарович, кажется безопасной гаванью от зла Свалічского Леса, если не самого Страда. Город располагается вне поля видимости Замка Равенлофт и на первый взгляд не кажется таким подавленным (или притеснённым) как деревня Баровия далее на востоке. Впрочем, персонажи, которые проведут некоторое время в Валлаки, скоро осознают, что и здесь нет счастья или радости, лишь ложная надежда – которую сам Страд и поддерживает.

Валлаки был основан значительно позже завоевания долины армиями Страда предком нынешнего бургомистра города, Барона Варгаса Валлаковича [Baron Vargas Vallakovich]. Валлаковичи королевских кровей и издавна считают себя выше Заровичей. Барон Валлакович обманывается полагая, что надежда и радость являются ключами к спасению Валлаки. Бургомистр считает, что если он сделает жителей Валлаки счастливыми, город каким-то образом вырвется из хватки Страда и вернется в забытый мир, из которого некогда исчез. Он устраивает фестивали один за другим, чтобы воодушевить горожан, но большинство граждан Валлаки считают эти фестивали бесцельными и бессмысленными затеями, которые скорее навлекут гнев Страда, чем создадут какую-то надежду на будущее.

Во время недавнего фестиваля, барон Валлакович заставил горожан пройти парадом по улицам с волчьими головами на пиках. Следующее событие, которое бургомистр называет Фестивалем Пылающего Солнца, вскоре должно состояться (см. раздел «Особые события» в конце этой главы). Потрёпанные гирлянды с предыдущего фестиваля всё ещё висят на карнизах зданий Валлаки, а работа над огромным плетенным солнцем, которое подожгут на городской площади в день фестиваля, уже началась. В дни, предшествующие фестивалю, барон Валлакович начал арестовывать местных недовольных и заковывать их в колодки, чтобы его усилия не были испорчены «теми, у кого слишком мало надежды или веры».

НЕТ СВЕТА В ГЛАЗАХ ЛЮДЕЙ,
которые живут на этой земле.
Они мертвы как покойники.
— Страд фон Заровичь

Приближаясь к городу

Когда персонажи впервые приближаются к Валлаки, прочтите:

> Старая Свалічская Дорога петляет по долине под надзором тёмных, нависающих с севера и юга, гор. Леса расступаются, открывая мрачное горное поселение, окружённое деревянным частоколом. Плотный туман льнёт к этой стене, будто выискивая путь внутрь, в надежде застать город врасплох. Грунтовая дорога упирается в крепкие железные ворота, за которыми в тени стоит пара фигур. В землю по обе стороны дороги за воротами воткнуты полдюжины пик с волчьими головами, насаженными на них.

Стена высотой 15 футов окружает этот город, вокруг которого возведена стена из бревен, плотно скрепленных веревками и строительным раствором. Верхушка каждого бревна заострена. Деревянный настил располагается на частоколе в двенадцати футах над землёй, позволяя стражникам смотреть за стену оттуда.

Городские врата

Трое высоких ворот, сделанных из железных брусов, ведут в город:

- Северные врата иногда называют Вратами Заровичь или «вратами в озеро», потому что они ведут к Озеру Заровичь (глава 2, область L).
- Западные врата называются Закатными Вратами, несмотря на то, что никто из живущих в Валлаки никогда не видел заката, не затянутого туманом. Несколько покинутых домов выстроились вдоль дороги за этими вратами.
- Восточные ворота, также известные как Врата Утра или, как некоторые местные их называют, Врата Утрат[1].

1 В оригинале врата называются Morning Gate (Утренние Врата) и это название коверкается местными как Mourning Gate (Траурные Врата)

На ночь врата закрываются на тяжелые железные цепи с железными навесными замками. Днем врата закрыты, но обычно не заперты.

Два городских **стражника** [guard] (ЗД мужчины и женщины люди) стоят по обоим сторонам ворот. Вместо копий у них в руках пики (досягаемость 10 фт., 1к10+1 колющего урона при попадании). Это оружие достаточно длинное, чтобы колоть существ через прутья решётки. Стража встречает всех посетителей с подозрением, в частности тех, которые прибывают ночью. Если персонажи прибудут ночью, один или несколько из них должны будут преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 20, чтобы убедить охрану отпереть ворота и впустить их.

Если к каким-либо воротам приближается опасность, стража этих ворот выкрикивает «К оружию!». Этот крик эхом проносится по всему Валлаки, поднимая тревогу по всему городу в течение считанных минут. В Валлаки есть 24 **стражника** [guard], в любое время половина из которых несёт службу (шестеро на страже у ворот, шестеро патрулируют стены). Город также может выставить пятьдесят крепких людских **обывателей** [commoner], вооружённых дубинками, кинжалами и факелами.

Жители домов

Если персонажи исследуют любое жилище, кроме особняка бургомистра (область N3), проведите бросок к20 по следующей ниже таблице, чтобы определить обитателей этого дома.

к20	Обитатель
1-3	Никого
4-5	2к4 **роя крыс** [swarm of rats]
6-18	Валлакианские горожане
19-20	Валлакианские культисты

Крысы

Дом, в котором живут крысы, сперва выглядит не жилым. Крысы являются слугами Страда и нападают, если персонажи исследуют внутренности дома.

Горожане

В домах жителей Валлаки находятся 1к4 взрослых (ЗД мужчина или женщина человек **обыватель** [commoner]) и 1к8-1 детей (ЗД мужчина или женщина человек не боец [noncombatant]). Любой, прислушавшийся к двери, слышит разговоры внутри. Горожане не станут по собственной воле приглашать незнакомцев в свои дома, но они готовы говорить с персонажами из-за закрытых дверей или стоя в своих прихожих.

Культисты

В убежище культистов находятся 2к4 взрослых жителей Валлаки (ЗЗ мужчина или женщина **культист** [cultist]) и один **фанатик культа** [cult fanatic] (ЗЗ мужчина или женщина), которых наставляет их в молитвах или руководит ритуальными жертвоприношениями. Эти культисты поклоняются дьяволам и считают леди Фиону Вахтер [Lady Fiona Wachter] (см. область N4) своим духовным лидером.

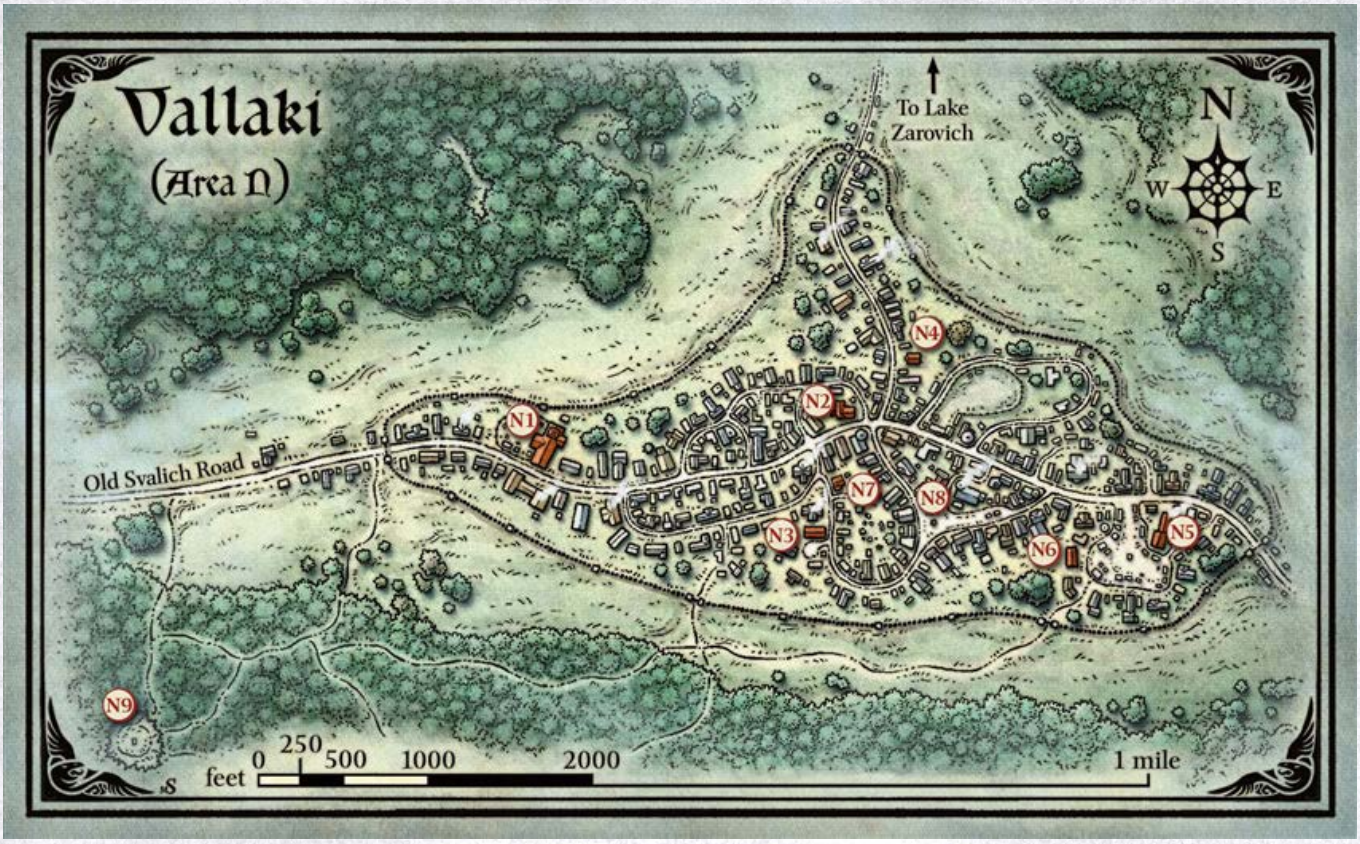
Валлакианская молва

В дополнение к информации, известной всем жителям Баровии (см. «Баровианская молва» в главе 2), жители Валлаки знают следующие части местной молвы:

- Постоялый двор «Синяя Вода» (область N2) предлагает еду, вино и кров для посетителей. Незнакомец с заостренными ушами остановился там. Он прибыл в Баровию из далёких земель, въехав в город на карнавальном фургоне.
- Бургомистр, барон Варгас Валлакович, объявил, что Фестиваль Пылающего Солнца будет проведен на городской площади (область N8) через три дня. Предыдущий фестиваль, который назывался Пирушка Волчьей Головы [Wolf's Head Jamboree], прошёл менее недели назад.
- Валлаки проводит как минимум один фестиваль каждую неделю на протяжении нескольких последних лет. Некоторые жители Валлаки считают, что эти фестивали сдерживают дьявола Страда. Другие считают, что они не дают ни защиты, ни пользы. Большинство же считает, что это бессмысленные затеи.

> Мастер или игроки могут захотеть провести еще один или несколько фестивалей в Валлаки. Вот несколько примеров.
>
> Все знают, что убивать воронов - это к несчастью. Следующий фетиваль может быть о Воронах. Или вы можете сделать следующим фестивалем «Праздник винограда», если вы хотите направить персонажей в винодельню Винный Волшебник. Предлогом пойти туда может послужить то, что вино в местной таверне на исходе. Или же вы можете сделать «Фестиваль цветения», во время которого может потребоваться посадка нарциссов вокруг города, чтобы сделать его жителей радостнее.

- Те, кто дурно отзываются о фестивалях, обвиняются бургомистром в сговоре с дьяволом Страдом и арестовываются. Некоторых бросают в склады (область N8), других отводят в особняк бургомистра, чтобы барон мог бы очистить их от зла.
- Прихвостень барона, Айзек Стражни [Izek Strazni], имеет не только дурную славу жестокого человека, тянущуюся за ним на протяжении многих лет, но и бесовское уродство: чудовищную руку, при помощи которой он может создавать огонь. Страх перед Айзеком держит врагов барона в узде.
- Нет человека, ненавидящего барона больше, чем леди Фиона Вахтер, от которой часто можно услышать следующее: «Я лучше буду служить дьяволу, чем безумцу.» Она владеет старым домом в городе (область N4), но редко покидает своё имение. Двое её взрослых сыновей: Николай и Карл – местные смутьяны. У леди Вахтер также есть сумасшедшая дочь, которую она держит взаперти. Бургомистр не вступает в противостояние с Фионой или её отпрысками потому, что он боится леди Вахтер, чья семья имеет старые связи со Страдом.
- Вспышки пурпурного света иногда видны на чердаке особняка бургомистра.
- Волки и лютые волки охотятся в лесах, не страшась нападать на путников на Старой Сваличской Дороге. Хорошо вооружённые группы охотников и трапперов смогли убить некоторых волков, но их становится всё больше.
- Слишком опасно рыбачить на Озере Заровић (глава 2, область L), но угроза волков Страда не останавливает Блуто Крогарова, местного пьяницу, от этого.Каждое утро он выходит на рыбалку и возвращается каждый вечер, но пока не поймал ни единой рыбы.
- В последнее время никто не видел Безумного Мага с Горы Бараток (глава 2, область M). Люди видели, как он бродил по северному берегу озера Заровић, меча молнии в воду, чтобы убить рыбу. (Если вам кажется, что персонажи заинтересованы в том, чтобы встретить волшебника, местные рекомендуют воспользоваться рыбацкими лодками у южного берега, чтобы пересечь озеро, ведь это более безопасно, чем обходить его вокруг по суше.)



- К юго-западу от города в лесу располагается лагерь вистани (область N9). Вистани не сильно дружелюбны. Людям из вистани не рады в Валлаки.
- К западу от города стоит особняк, в котором живут призраки (см. главу 7, «Аргинвостхольт»). Легенда гласит, что давным-давно там умер дракон.
- К югу от города расположена деревня, покинутая несколько десятилетий назад. Её бургомистр нанёс какую-то ужасную обиду Страду и навлёк на себя его гнев.

Области Валлаки

Следующие области соответствуют отметкам на карте Валлаки выше.

N1. Церковь Св. Андрала

Карта церкви не предоставлена. Если она понадобится, следует считать, что планировка церкви соответствует таковой из деревни Баровия (глава 3, область E5), но без подвала.

> Эта согбенная, вековая каменная церковь имеет выпуклый шпиль в задней части, а вдоль стен расположены треснутые, грязные окна, на которых изображены набожные святые. Ограда из кованного железа окружает сад надгробных камней рядом с церковью. Тонкая вуаль тумана стелется среди них.

Эта церковь посвящена Утреннему Богу и названа в честь Св. Андрала, чьи кости когда-то покоились под алтарём (см. раздел «Кости Св. Андрала»).

Отец Лукьян Петрович[2] (ЗД мужчина человек **священник** [priest]) следит за церковью и делает всё возможное, чтобы поднимать дух прихожан. Ему помогает сирота-алтарный служка Йеска [Yeska] (ЗД мужчина человек не боец [noncombatant]). Крепкий парень с завсегда нахмуренными бровями по имени Миливой [Milivoj] (см. ниже) ухаживает за землёй и роет могилы.

2 Ударение на первую Е фамилии, ПЕтрович

Ночью в церкви находятся 2к6+6 напуганных взрослых жителя Валлаки (ЗД мужчина или женщина человек **обыватель** [commoner]) и 2к6 столь же напуганных детей из Валлаки (ЗД мужчина или женщина человек не боец [noncombatant]). Отец Лукьян проводит ночные службы, обещая защиту Св. Андрала. Среди ночных прихожан отца Лукьяна есть старая грустная женщина по имени Виллемина Рикалова [Willemina Rikalova]. Её сын, сапожник Удо Люкович [Udo Lukovich], был арестован за высказывания против бургомистра (см. область N3m). Она молится об освобождении своего сына.

Миливоя (Н мужчина человек **обыватель** [commoner]) редко видят без его лопаты, которой он может орудовать как дубинкой [club]. Измените его характеристики следующим образом:

- Его Сила равна 15 (+2)
- Его бонус попадания рукопашным оружием +4 и при попадании он наносит дробящий урон 4 (1к4+2) тупым концом своей лопаты.

Миливой не признаёт лозунга бургомистра «Всё будет хорошо!» и расстроен тем, что не может защитить своих младших братьев и сестёр. Он хотел бы избавиться от проклятия Баровии, но не видит никакой надежды на побег.

Кости Св. Андрала

До недавнего времени церковь была защищена от посягательства Страда костями Св. Андрала, которые были запечатаны в крипте, под главным алтарём церкви. Но ныне церковь находится в опасности, потому что кто-то вломился в крипту несколько ночей назад и украл кости. До недавнего времени, отец Лукьян был единственной персоной в Валлаки, кто знал о костях, но он может вспомнить, что упоминал об этом Йеске более месяца назад, чтобы успокоить пугливого парня. После того, как кости были украдены, отец Лукьян спросил Йеску, говорил ли тот кому-то о костях. Мальчик подтвердил это, но называть имя отказывается.

Миливой

Виновником является Миливой, которого справедливо подозревает отец Лукьян. Но священник не решается вступить в конфликт с Миливоем из-за темперамента молодого человека. Отец Лукьян не сообщал о краже из-за страха перед тем, к чему могут привести такие новости, а он не хочет испортить фестиваль бургомистра. Если в группе есть жрец или паладин доброго мировоззрения, отец Лукьян упоминает о краже в надежде, что персонажи предложат помощь. Крипта Св. Андрала – это квадратное десятифутовое помещение с 5-футовыми потолками под церковью. Чтобы добраться до крипты, Миливой при помощи лопаты выломал половые доски. (Они были заменены с тех пор). Если один из персонажей надавит на Миливоя и преуспеет в проверке Харизмы (Запугивание) Сл 10, тот признает, что Йеска рассказал ему о костях. Он также признается, что выдал эту информацию Хендрику ван дер Вурту [Henrik van der Voort], местному гробовщику (область N6), и выкрал кости для Хендрика в обмен на деньги, чтобы помочь своим младшим братьям и сёстрам.

Кража костей оставила церковь уязвимой для нападений приспешников Страда (см. «Пир Св. Андрала» в разделе «Особые События» в конце этой главы). Если кости будут возвращены в место их упокоения, церковь Св. Андрала вновь становится святой землёй, как будто здание было защищено заклинанием *святилище [hallow]*.

N2. Постоялый двор «Синяя Вода»

> Серый дым идёт из дымохода этого большого, двухэтажного деревянного здания с каменным фундамента и провисшей черепичной крышей, на которой сидят несколько воронов. Нарисованный красками знак над главным входом изображает синий водопад.

Постоялый двор «Синяя Вода» является главным местом сбора для местных жителей, особенно по ночам. Хозяин постоялого двора, Урвин Мартиков [Urwin Martikov], считает двор убежищем от зла этих земель. В неспокойные времена, окна и двери могут быть забаррикадированы изнутри.

Кровать на ночь стоит 1 эм (5 см). Персонажи ищущие что-то поесть, могут получить миску горячего мясного супа и ломоть свежего хлеба бесплатно. Волчий стейк стоит 1 эм.

Постоялый двор предлагает пинту вина Пурпурная Наливка №3 за 3 мм или пинту более хорошего вина Настойка Красный Дракон за 1 см. Урвин обидится, если персонажи жалуются на качество вина, потому что его семья его изготавливает.

Запасы вина на постоялом дворе почти истощились, а свежая поставка из Винного Волшебника задерживается. Если персонажи утверждают, что они являются искателями приключений, Урвин просит их, если на то будет их милость, выяснить причину задержки ожидаемой поставки, обещая бесплатные комнаты и постой, если они прибудут с вином.

Хранители Пера

Урвин Мартиков (ЗД мужчина человек) является **вервороном** [wereraven] (см. приложение D) и высокопоставленным членом Хранителей Пера, тайного общества вервольфов воронов, выступающее против Страда. Жена и партнёр по бизнесу Урвина, Даника Доракова [Danika Dorakova] (ЗД женщина человек), также является **вервороном** [wereraven], также как и оба их сына, Бром и Брэй [Brom and Bray]. У каждого из мальчиков всего 7 хитов и в свои одиннадцать и девять лет соответственно они вряд ли являются эффективными бойцами.

В любое время, на постоялом дворе также присутствуют 1к4 **верворона** [wereraven] (члены Хранителей Пера), либо в форме ворона, сидя на крыше, либо находясь в людской форме внутри. Эти верворoны являются верными друзьями семьи Мартиковых и помогают им охранять постоялый двор.

Если персонажи завоюют доверие верворонов Валлаки, Хранители Пера станут прикрывать их. В следующий раз, когда персонажи попадут в серьёзную передрягу, группа из 1к4 верворонов может прийти им на помощь.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище спрятано на постоялом дворе, то Хранители Пера не открывают его местонахождения, пока персонажи не докажут, что они способны его защитить. Одним из методов проверки их способностей может быть задание, которое даст персонажам Урвин:

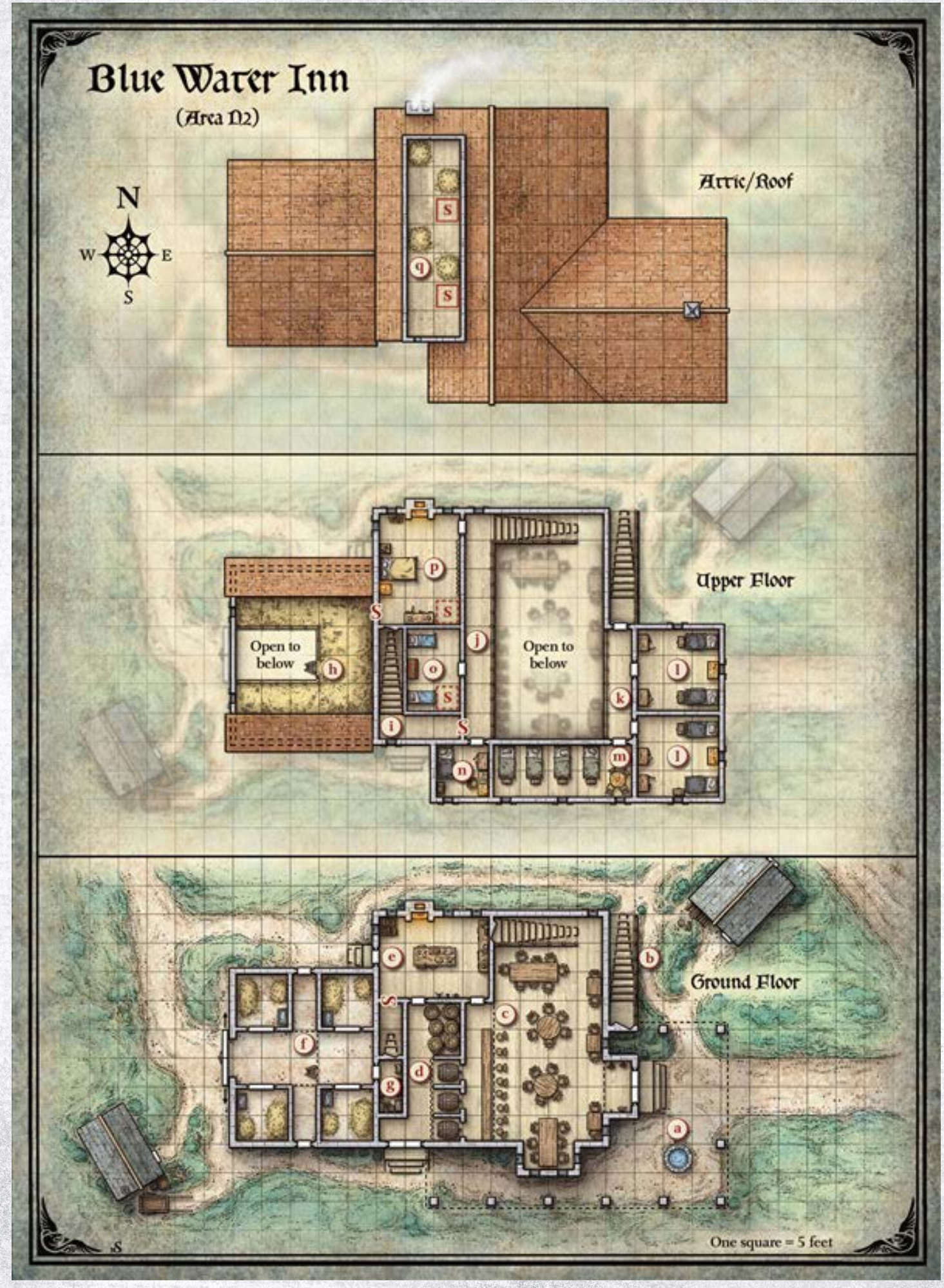
> Урвин отводит вам в сторону и понижает свой голос до шёпота. «Мои запасы вина почти иссякли, а ожидаемая поставка сильно задерживается. Я отдам то, что вы ищите, если вы доставите мне моё вино. Виноградник и винодельня находятся в нескольких милях на запад отсюда. Просто следуйте по Старой Свалической Дороге по указателям.»

Урвин не упоминает, что его сварливый отец, Дэвиан Мартиков, владеет местной винодельней и виноградником Винный Волшебник (глава 12). Урвин и его отец (которого Урвин и Даника называют «старый ворон») находятся в ссоре. Хотя Урвин мог бы сам легко навестить винодельню, он считает, что ведение дел с его отцом будет хорошей проверкой способностей персонажей, и он собирается сдержать своё обещание, если они выполнят поручение и вернутся с поставкой вина.

Урвин отправляет верворона в форме птицы, чтобы пронаблюдать за успехами группы с расстояния. Если персонажи попадут в неприятности, верворон немедленно доложит об этом Урвину.

N2A. Колодец

Кольцо камней высотой в три фута окружает покрытый мхом колодец глубиной 40 футов.


Blue Water Inn
(Area D2)
N
W
E
S
Attic/Roof
Upper Floor
Open to below
Open to below
Ground Floor
One square = 5 feet

N2B. Внешние ступени

Деревянная лестница находится на внешней стене постоялого двора и ведет в гостевые покои на верхнем этаже (области N2l и N2m). Крепкая деревянная дверь на вершине лестницы может быть заперта изнутри на засов.

N2C. Общий зал

> Мокрые плащи висят на крючках у входа, расположенного на крыльце. Таверна тесно уставлена столами и стульями так, что между ними остаются только узкие виляющие проходы. Барная стойка протянулась вдоль под балконом вдоль северной стены, на который можно попасть только по деревянной лестнице. Ещё один балкон нависает над входом восточнее. На всех окнах есть толстые ставни с задвижками. Фонари, висящие над баром и располагающиеся на столах, заливают помещение приглушённым оранжевым светом и отбрасывают тени на стены и висящие на многих из них волчьи головы на деревянных досках.

Двойные двери, ведущие в общий зал, могут быть заперты на засов изнутри.

Закреплённые на скобах в специальных нишах, за баром располагаются три винные бочки, каждая пустая на три четверти. В двух бочках находится Пурпурная Наливка №3 (дешёвое вино), а третья содержит Настойку Красный Дракон (хорошее вино). Латунный кран забит в каждую бочку.

Даника Мартикова обычно стоит за баром, пока её муж занят на кухне (область N2e). Их сыновья, Бром и Брэй, носятся вокруг и легко могут попасть под ноги.

От рассвета до полудня посетителей обычно не бывает и Мартиковы находятся наверху в своих спальнях (области N2o и N2p) или на чердаке (область N2q).

С полудня до заката в общей комнате появляются 2к4 местных посетителя (ЗД мужчина или женщина **обыватель** [commoner]). От заката до полуночи здесь находятся 2к8 жителей Валлаки. Вдобавок к этому, кто-либо из нижеприведенных людей может присутствовать здесь в это время.

Охотники на волков. Шольдар Шольдарович [Szoldar Szoldarovich] и Евгений Крушкин [Yevgeni Krushkin] (Н мужчины люди **разведчики** [scout]) – местные охотники и завсегдатаи постоялого двора «Синяя Вода». Они охотятся волков и продают их мясо горожанам. Их работа опасная и кровавая. Оба мужчины хмурые, а в их глазах отчетливо видно беспокойство и бдительность.

Они суровые парни, и редко отказываются от возможности подзаработать. Если персонажи ищут проводников или информацию о землях Баровии, Шольдар и Евгений будут готовы им помочь. Они не боятся выйти за стены Валлаки днём и они знают леса и долину достаточно хорошо. Они готовы быть проводниками за 5 зм в день или рассказать о том, как добраться до каких-то важных мест за бесплатную выпивку. Они считают глупым отправляться в путь по «проклятым землям» ночью и не станут этого делать, если только их оплата не будет заоблачной (100 зм и более).

За редким исключением, когда ему есть что сказать, Шольдар бесцеремонно перебивает собеседников, тогда как Евгений обычно поддакивает своему другу более сдержано. На своём луке Шольдар отмечает зарубками каждого волка, которого он убил, а Евгений с каждым убитым волком добавляет новый клочок волчьей шкуры к своей волчьей накидке. Оба мужчины имеют семьи, но большинство времени проводят вместе, либо на постоялом дворе, топя свои печали, либо на охоте в лесу. Большинство волчьих голов, украшающих стены таверны, являются результатом их действий.

Шольдар Шольдарович

Евгений Крушкин

Братья Вахтеры. Николай и Карл Вахтеры [Nikolai and Karl Wachter] (Н мужчины люди **дворяне** [noble]) являются братьями благородных кровей. Они беспардонные пьяницы, которые всегда ищут неприятностей, но они также и достаточно умны, чтобы не затевать драк с хорошо вооружёнными незнакомцами. Их мать, Фиона Вахтер (см. область N4), является влиятельной фигурой в городе, но её сыновья никогда не говорят о ней. Они с большим удовольствием послушают россказни персонажей об их злоключениях или о том, как персонажи собираются избавить Валлаки от безумия бургомистра.

Риктавио. Одинокий гость постоялого двора «Синяя Вода» на данный момент, это цветасто одетый бард полу-эльф, по имени **Риктавио** [Rictavio] – ложная личность, которую носит легендарный охотник на вампиров Рудольф ван Рихтен [Rudolph van Richten] (см. приложение D). Он потчует посетителей таверны историями настолько невообразимыми, что в них трудно поверить, но продолжает настаивать на том, что они правдивы. Риктавио утверждает, что был рингмейстром[3] на карнавалах в далёких землях. Он гостит на постоялом дворе уже почти месяц, пользуясь гостеприимством и доброй натурой Урвина Мартикова. Когда он прибыл, с ним была обезьянка по имени Пикколо [Piccolo]. Обезьянке не были рады на постоялом дворе, потому Риктавио отдал его местному производителю игрушек (см. область N7).

Риктавио признаёт, что у него нет никаких музыкальных талантов, но, несмотря на это, ему удаётся развлекать местных рассказами о дальних местах. Дважды в день, на рассвете и на закате, он покидает постоялый двор с парой яблок и волчьим стейком, завёрнутыми в платок. Он говорит, что это еда для его дородного друга, «игрушечных дел мастера в нужде» (область N7) и его ручной обезьянки. На самом деле, яблоки предназначаются его лошади Друсилле [Drusilla] (область N2f), а стейк для его пойманного саблезубого тигра [saber-toothed tiger] (область N5).

3 Рингмейстер – шпрехшталмейстер, конферансье, работник цирка, ведущий циркового представления.

Во время его пребывания на постоялом дворе, Риктавио скрытно собирает информацию про Хранителей Пера, пытаясь выяснить личности всех верворонов в городе. Он также пытается узнать как можно больше о вистани, в частности тех, что расположились лагерем за городом (область N9). Как только он придёт к выводу, что они состоят в союзе со Страдом, Риктавио планирует спустить на них своего саблезубого тигра при поддержке вервольфов воронов, или без оной.

Риктавио носит *шапку маскировки [hat of disguise]* и *кольцо защиты разума [ring of mind shielding]*, чтобы скрывать свою истинную личность. Он носит железный ключ, который отпирает дверь его карнавального фургона (область N5).

N2D. Винное хранилище

В этом коридоре находятся три ниши, скрывающиеся за занавесями, и значительно большее помещение, уставленное бочками.

Мартиковы хранят здесь своё вино. Скрытые за красными занавесями, в трёх нишах находятся наполовину пустые винные бочки, лежащие на боку в деревянных ложах. Двенадцать пустых винных бочек стоят одна на одной рядом с дверью на кухню (область N2e). На всех бочках выжжено клеймо Винного Волшебника.

На девяти из пятнадцати бочек, включая две бочки за занавесями, выжжено название вина на боку, под названием винодельни: Пурпурная Наливка №3. Шесть из пятнадцати бочек, включая две бочки за занавесями, помечены другим названием: Настойка Красный Дракон.

Двустворчатые двери ведут наружу и могут быть заперты на засов изнутри.

N2E. Кухня

Эта комната выглядит как кухня кого-то любящего готовить. В ней есть горки горшков, вдоль стен находятся кухонные принадлежности и полки с различными ингредиентами, а помещение заполняют различные вкусные запахи. Два фонаря висят над крепким сосновым столом в центре помещения. Котёл с супом бурлит над очагом.

Урвина Мартикова, готовящего большую часть еды, можно найти здесь днём. Время от времени ему помогают двое его сыновей, но они легко отвлекаются. Буфет у восточной стены содержит большинство посуды для использования таверной, среди которой нет ничего ценного. Дверь в западной стене ведёт наружу и обычно заперта на засов изнутри.

Потайная дверь в западном углу южной стены откроется, если ее толкнуть. Она открывает доступ к деревянной лестнице, которая ведет наверх, в область N2i.

N2F. Конюшня

Раздвигающиеся деревянные двери в западной стене этой комнаты заперты на цепь и железный замок. Ключ от замка находится у Урвина. Двери на север и юг могут быть закрыты на засов изнутри, но обычно не заперты.

Вы слышите карканье птиц и жалобное ржание лошадей, когда заглядываете на конюшню. Стойла чистые и содержатся в хорошем состоянии. В одном из них стоит серая кобыла. Маленькая дверь располагается в восточной стене, а деревянная лестница позволяет добраться на сеновал над головами. На деревянных перилах, ограничивающих сеновал, расположились дюжины воронов.

Любой персонаж, владеющий лошадью, может оставить её здесь на ночь за 1 см. Серая кобыла – это тягловая лошадь по кличке Друсилла и она любит яблоки. Лошадь принадлежит Риктавио (см. область N2c).

Маленькая дверь в восточной стене ведёт в область N2g и может быть открыта на себя. Сеновал описан в области N2h.

N2G. Кладовая

Эта маленькая комната находится под деревянной лестницей (область N2i). На деревянных подвесах здесь висят сёдла и упряжь для двух лошадей. В не запертом сундуке находится деревянный молоток, дюжина подков и груда гвоздей для них.

N2H. Вороний чердак

Приглушённый свет, проникая сюда сквозь грязные окна, освещает стога сена с вилами, торчащими из них. Вороны правят этим местом – вы видите сотни этих птиц.

Персонажи, обыскивающие сеновал, обнаруживают трое вил и запертый деревянный сундук, заваленный сеном (см. «Сокровища» ниже), рядом с потайной дверью. Если персонажи принимаются за сундук, вороны собираются в четыре **роя воронов** [swarm of ravens] и нападают. Если две стаи погибнут, остальные отступают и убегают. В противном случае, они прекращают нападать, если персонажи оставляют сундук в покое. Если бой продолжается дольше чем 3 раунда, Урвин Мартиков и два других верворона слышат шум и отправляются посмотреть (в человеческой форме), что происходит.

Потайная дверь в задней части сеновала открывается от себя в спальные покои (область N2p). Проверка характеристики не требуется для того, чтобы заметить потайную дверь, из-за света, пробивающегося через щели в двери, который хорошо заметен в сумраке.

Сокровища. Внутри запертого сундука находятся 140 эм, 70 пм, два *эликсира здоровья [elixir of health]*, три *зелья лечения [potion of healing]* и *серая сумка фокусов [bag of tricks (gray)]*. На монетах отчеканены профили, схожие чертами со Страдом фон Заровичем.

N2I. Потайная лестница и холл

Деревянная лестница на севере спускается 15 футов до площадки. Окно слабо освещает короткий, отделанный деревянными панелями коридор, проходящий с запада на восток.

Гостям не рассказывают про потайной коридор на постоялом дворе. Риктавио знает о его существовании, потому что слышал, как мальчишки Мартиковы открывают и закрывают потайную дверь, расположенную ближе всего к его комнате (область N2n).

В каждом конце этой области находится потайная дверь, которую легко рассмотреть, находясь внутри коридора (без необходимости проходить проверки). Северная потайная дверь у подножия лестницы открывается на себя и ведёт на кухню (область N2e). Восточная потайная дверь открывается на себя и ведёт на балкон (область N2j), расположенный над общим залом (область N2c).

N2J. Большой балкон

Деревянный балкон протянулся вдоль всем общим залом. Вдоль него тянутся деревянные перила с резными воронами на них. Множество светильников общего зала освещают балки и отбрасывают глубокую тень на двускатный потолок.

Балкон находится в 15 футах над полом общего зала.

Потайная дверь в южном углу западной стены открывается от себя в отделанный деревянными панелями коридор (область N2i).

N2K. Гостевой балкон

Этот балкон двадцати футов длинной предоставляет отличный обзор бара и имеет деревянные перила, на которых вырезаны стилизованные вороны. Множество ламп общего зала освещают, отбрасывающие длинные тени на островерхий потолок.

Балкон находится в 15 футах над полом общего зала.

N2L. Гостевые комнаты

Эти две комнаты обставлены одинаковой мебелью.

Две уютные кровати с одинаковыми сундуками стоят в дальних углах этих квадратных 15-футовых комнат. Волчьи шкуры свалены на каждой кровати. Между кроватями, на столе под закрытым окном, стоит лампа. Два высоких чёрных шкафа-гардероба стоят друг напротив друга у стен рядом с дверью.

Дверь в эту комнату может быть закрыта на замок, а каждый гость из неё получает ключ. Запасные ключи есть у Урвина и Даники. Сундуки и гардеробы пустые и предназначены для использования гостями.

N2M. Гостевая комната

Четыре обычных кровати с соломенными матрасами стоят вдоль северной стены этой хорошо освещённой комнаты. Рядом с каждой кроватью стоит небольшой сундук для одежды и прочих вещей. Стол и четыре стула занимают противоположный от двери угол. Масляная лампа стоит на столе, освещая комнату ярким жёлтым светом.

Дверь в комнату может быть заперта изнутри и каждый гость получает ключ от двери. Остальные и запасные ключи находятся у Урвина и Даники. Сундуки пусты и доступны для использования гостями.

N2N. Комната личного гостя

Ключ от этой комнаты, всё время запертой, находится у Риктавио. Запасные ключи есть у Урвина и Даники. Замок на двери можно взломать, но для этого потребуется осторожность, ведь дверь легко видна из общего зала ниже.

В этой маленькой комнате находится кровать, на которой лежат волчьи шкуры, сундук, высокий гардероб и письменный стол с подходящим стулом. Масляная лампа стоит на столе, рядом с тетрадью в красной кожаной обложке.

Риктавио спит здесь от полуночи до рассвета. На рассвете он уходит проведать свою лошадь (область N2f) и фургон (область N5), после чего возвращается на постоялый двор к полудню. Между полуднем и закатом, есть 40% шанс того, что он будет находиться здесь. В противном случае, он будет находиться в общем зале (область N2c). На закате, он покидает постоялый двор, чтобы проверить свой фургон и поухаживать за лошадью, после чего он возвращается в свою комнату, чтобы отдохнуть ночью.

Риктавио слишком умён, чтобы оставлять что-то ценное или выдающее его в этой комнате. Сундук и гардероб не содержат ничего, кроме обычной одежды и походного снаряжения.

Тетрадь Риктавио. Тетрадь, лежащая на столе, является отчасти подделкой, которую Риктавио создал, чтобы поддерживать образ того, что он актёр, ищущий новые представления для своего странствующего карнавала. В его записях часто упоминаются разговоры с Друсиллой (в них не говорится, что это имя лошади Риктавио) и описаны множество длительных и скучных путешествий на фургоне. Риктавио также записал несколько различных «странностей», которые он видел во время своих путешествий, среди которых следующие:

- Ребёнок «верзаяц» (мальчик, превращающийся в кролика в ночи полнолуний)
- Полу-орчиха по имени Горабаха, которая могла перегрызть железную цепь
- Огромное растение-людоед, обладавшее весьма выдающимися вокальными данными
- Гоблины сиамские близнецы
- Маленький безногий человек по имени Филмор Станк, который мог выпить целый бочонок вина и не опьянеть.

N2O. Спальня мальчиков

Большой, раскрашенный ящик располагается между двумя небольшими, уютными кроватями. Рисунки летящих воронов украшают стены выше отделки в виде деревянных панелей.

Бром и Брэй [Brom and Bray] Мартиковы не проводят в этой комнате много времени. В ящике с игрушками находится груда игрушек, находящихся в плачевном состоянии. Многие из них отмечены слоганом «Нет веселья без Блинского!». Среди них есть следующие игрушки:

- Миниатюрный кукольный театр с подходящего размера марионетками короля, королевы, принца, принцессы, палача, сборщика податей, дурака, вампира и охотника на вампиров.
- Яркий фургон вистани, в который запряжена деревянная лошадь, заполненный крошечными деревянными фигурками вистани.
- Пара разрисованных деревянных масок клоунов, одна изображающая нахмурившееся злое лицо, а другая – испуганное.
- Деревянный волчок, на котором изображены пугала, гоняющиеся по лесу за детьми.
- Чучело летучей мыши (настоящей) на марионеточных нитях.

Семья Мартиковых

Потайной люк в потолке на 8-футовой высоте открывается на тайный чердак (область N2q).

N2P. Спальня хозяина

Одинаковые прикроватные столики стоят по обе стороны большой кровати с деревянной рамой и красным шёлковым балдахином. Напротив кровати висит гобелен, изображающий прекрасную горную долину. Другие стены заняты камином и гардеробом.

Урвин и Даника отправляются в эту комнату каждый вечер, прежде чем перебраться на чердак (область N2q) для сна. Эта комната служит только фасадом и не содержит ничего ценного.

Потайную дверь в западном углу южной стены можно открыть потянув за карниз. Она открывает доступ к чердаку над стойлами за ней (область N2h).

Потайной люк в потолке на высоте 8 футов открывает доступ на тайный чердак (область N2q).

N2Q. Тайный чердак

Этот чердак десяти футов шириной и тридцати пяти футов в длину имеет потолок, снижающийся к западу с восьми до пяти футов. Четыре соломенных гнезда расположены на полу и запертый железный сундук стоит у северной стены. Маленький квадратный проём в южной стене ведёт наружу. Два люка с железными кольцами располагаются в полу.

Мартиковы спят здесь ночью в гибридной форме. Проём в южной стене достаточно велик, чтобы ворон или другое крошечное существо могло его миновать. Вервороны могут использовать проём в качестве пути к отступлению.

Сундук описан в «Сокровищах» ниже.

Два люка, явно различимые на полу, открываются на себя и ведут в спальни (области N2o и N2p), расположенные прямо под ними.

Сокровища. Ключ от сундука находится у Урвина. Замок можно взломать при помощи воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 20. В нём находятся 150 эм (на каждой отчеканен Страд фон Заровичь), шесть ювелирных украшений (по 250 зм каждое) и три *зелья лечения [potion of healing].*

Предсказания Равенлофта

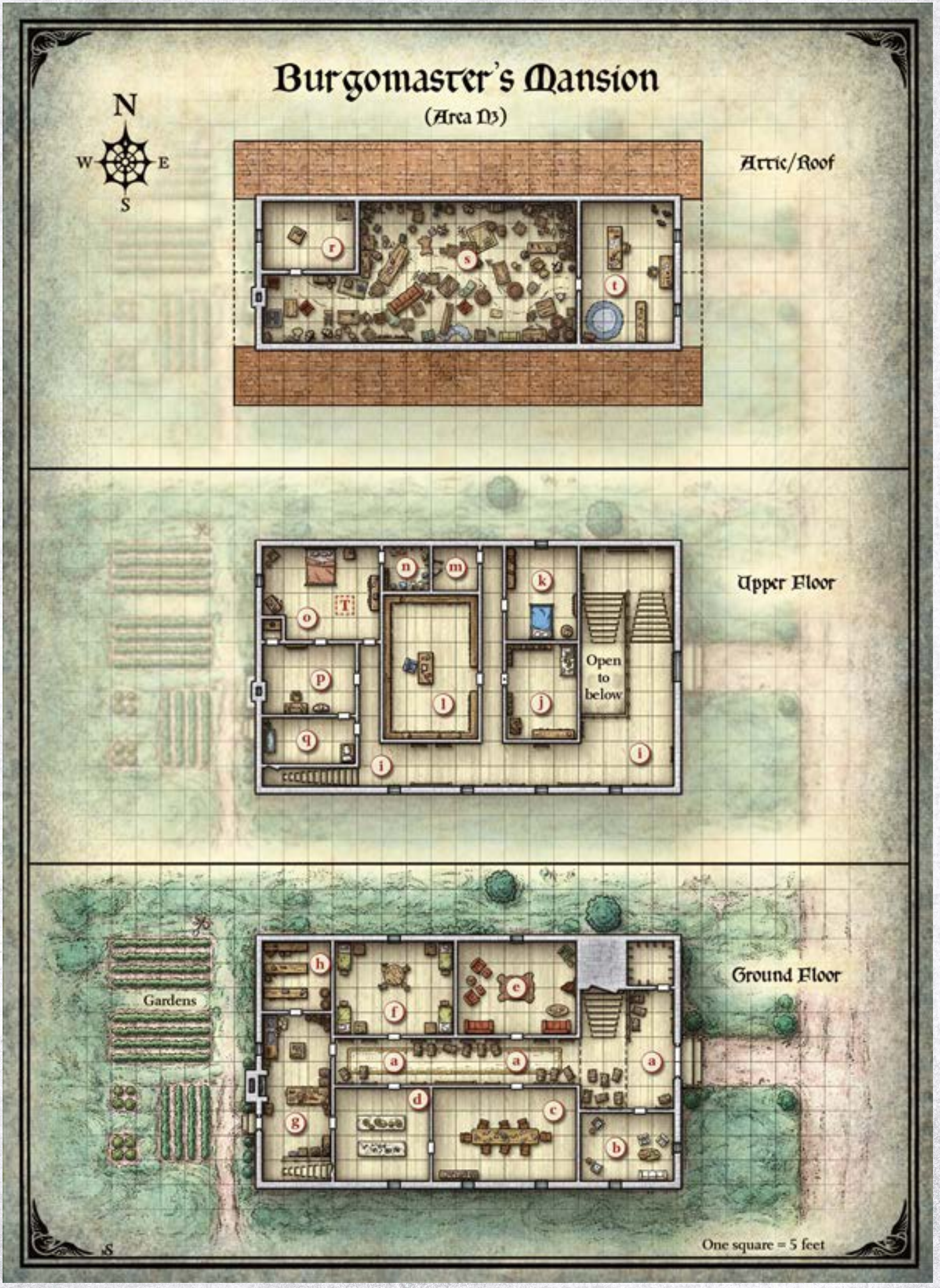
Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно находится в железном сундучке.

N3. Особняк бургомистра

На заштукатуренных камнях стен этого особняка видны многочисленные царапины там, где штукатурка отпала из-за возраста и отсутствия присмотра. Шторы закрывают все окна, включая большой, арочный проём над двойными входными дверьми особняка.

Люди приходят в особнях и уходят из него в течение всего дня. Стража приводит сюда преступников, обвинённых в «злостной несчастливости». Мужчины и женщины приходят, принося вязанки хвороста, которые сваливают в главном фойе особняка (область N3a), пока проходит создание плетенного солнца для Фестиваля Пылающего Солнца.

Если персонажи постучатся в главную дверь, служанка (ЗД женщина человек обыватель) впускает их, проводит их в гостиную (область N3e), и уходит, чтобы привести барона.


Burgomaster's Mansion
(Area D3)
N
W
E
S
Attic/Roof
r
s
t
Upper Floor
n
m
k
o
T
p
l
j
Open
to
below
q
i
Ground Floor
Gardens
h
e
f
a
a
a
d
c
g
b
One square = 5 feet

Отыгрыш семьи Валлаковичей

Используйте следующую информацию, чтобы отыгрывать бургомистра и его семью.

Барон. Бургомистр барон Варгас Валлакович (НЗ мужчина человек **дворянин** [noble]) является жестоким властолюбцем, который гордится своим благородным происхождением и остро отточенными лидерскими качествами. Он устраивает празднования одно за другим, чтобы осчастливить всех вокруг, а его коронная фраза «Всё будет хорошо!» уже превратилась в грустный и утомительный анекдот. Барон Валлакович убедил себя, что если он сможет заставить всех в Валлаки стать счастливыми, город освободится из тёмных лап Страда.

Барон обладает ранимым эго и наказывает любого, кто смеётся над его фестивалями или относится к нему неуважительно. У него есть два ручных **мастиффа** [mastiff], которые следуют за ним повсюду, также как и смертоносный и изуродованный подручный по имени **Айзек Стражни** [Izek Strazni] (см. приложение D). Вдобавок к оружию, Айзек носит с собой железное кольцо с ключами, которые открывают колодки на городской площади (область N8).

Если персонажи выступят против него, барон обвинит их в «шпионаже для дьявола Страда» и отправит двенадцать **стражников** [guard], чтобы арестовать, обезоружить и изгнать их из города. Если стражники не справятся со своими обязанностями, барон отправит Айзека собрать толпу из тридцати **обывателей** [commoner] и линчевать группу. Если обыватели также не справятся, барон призовёт оставшихся двенадцать стражников на защиту его особняка, передавая город в руки персонажей.

Если персонажи поддержат его, он настаивает на том, чтобы они присоединились к нему на следующем фестивале в качестве особых гостей и просит их заявить во всеуслышание, что всё на самом деле будет хорошо.

Двое слуг из домашней прислуги барона пропали на прошлой неделе: дворецкий и фрейлина баронессы. Барон дал задание Айзеку узнать, что стало с ними, но расследования не являются сильной его стороной. Поиски были организованы, но не дали ничего.

Баронесса. Рискуя пожертвовать своим рассудком, жена барона, Лидия Петровна [Lydia Petrovna] (ЗД женщина человек **обыватель** [commoner]), приняла философию «радости» мужа. Она смеётся над каждым комментарием барона, что стало уже её нервным тиком. Но она пытается сеять добро, устраивая ежедневные чаепития с бутербродами для своих «дорогих друзей», многие из которых бедняки и терпят баронессу лишь потому, что хотят получить что-то горячее из еды и питья. Лидия является богобоязненной женщиной и младшей сестрой городского священника, отца Лукьяна Петровича. Она потомок Таши Петровны, священницы, погребённой в Замке Равенлофт (глава 4, область К84, крипта 11).

Баронет. Жалкий сын барона, Виктор Валлакович [Victor Vallakovich] (НЗ мужчина человек **маг** [mage]) ведёт отшельнический образ жизни на чердаке (область N3t), где он может избежать нежелательного внимания своей матери и не одобряющих взглядов своего отца. Много лет назад, Виктор нашёл старую книгу заклинаний в библиотеке особняка и воспользовался ею, чтобы обучиться магии. Он занят созданием телепортационного круга, с помощью которого он надеется сбежать из Баровии, оставив своих родителей предоставленных своему року.

N3A. Прихожая и вестибюль

> Портреты в рамах украшают стены главного фойе, в котором расположена широкая лестница с затейливыми перилами. В длинном холле, застеленном ковром, который примыкает к фойе и занимает в длину почти весь особняк, находятся несколько дверей, расположенных по стенам коридора и в его торце. Вязанки хвороста сложены под стенами.

Хворост принесен сюда для того, чтобы из него собрали деревянное подобие солнца (для Фестиваля Пылающего Солнца).

Лестница ведёт наверх, в галерею (область N3i).

Портреты изображают барона, его семью и их предков. Внимательное рассмотрение показывает, что некоторые люди на портретах выглядят очень сильно похожими.

В северо-восточном углу фойе располагается гардероб с плащами, накидками и ботинками хорошего качества.

N3B. Приёмная

> Гостиная обставлена большим количеством качественной мебели и украшений, за чем чувствуется женская рука.

Баронесса иногда развлекает гостей здесь.

N3C. Столовая

Персонажи слышат звуки женских голосов по мере приближения к этой комнате. Когда они впервые заглядывают туда, прочтите:

> Люстра из кованого железа с восковыми свечами висит над полированным деревянным обеденным столом. Вокруг стола сидят восемь женщин разного возраста в удобных креслах с высокими спинками. Они одеты в выцветшую одежду, пьют чай и едят торт, а в это время девятая женщина, хорошо одетая и очень довольная собой, ходит вокруг стола и взволнованно рассказывает об украшениях предстоящего фестиваля.

Баронесса и Барон

Женщины, сидящие за столом, – восемь крестьянок из Валлаки (3Д женщина **обыватель** [commoner]), приглашенных провести время с баронессой Лидией Петровной [Lydia Petrovna], которая подкупает их чаем и пирожным. Лидия дала этим женщинам задание, пошить детские костюмы и собрать плетеное солнце для Фестиваля Пылающего Солнца.

Лидия предполагает, что персонажи здесь по приглашению своего мужа, бургомистра. Она призывает горничную отвести их в гостиную (область N3e), а затем сообщить Барону Валлаковичу (см. область N2l), что его гости прибыли.

Сервировочный стол стоит в углу столовой.

N3D. Комната подготовки

Белые скатерти покрывают два простых деревянных стола в центре этой комнаты. На этих столах аккуратно расставлены отполированные сервизы серебряной посуды. На другом столе свалены плетёные корзины с репой и свеклой.

Репа и свекла предназначаются для Фестиваля Пылающего Солнца (см. раздел «Особые события» в конце этой главы).

Сокровища. Серебряная посуда стоит 150 зм.

N3E. Гостиная

Персонажей, которые просят встречи с бургомистром, приводят сюда.

Мягкие кресла и диваны стоят под стенами этого уютного, устланного коврами помещения. В комнате сильно пахнет табачным дымом, а на восточной стене висит голова оскалившегося в ярости бурого медведя.

Голова висит там для того, чтобы нервировать посетителей. Она служит тонким предостережением не перечить бургомистру, который проводит большую часть времени в библиотеке (область N3l). Хотя бургомистр утверждает, что его отец убил того медведя, его голову, на самом деле, подарил их семье Шольдар Григорович, отец охотника на волков Шольдара Шольдаровича (область N2).

N3F. Квартиры слуг

В этой комнате находятся четыре простых кровати и такое же число обычных деревянных сундуков.

Домашняя прислуга состоит из горничной (3Д женщина человек **обыватель** [commoner]) и повара (3Д мужчина человек **обыватель** [commoner]). Остальные две кровати принадлежали дворецкому и фрейлине баронессы, которые пропали без вести (см. область N3t). В сундуках находятся одежда и униформа прислуги.

N3G. Кухня

На этой теплой, хорошо оборудованной кухне работает повар, одетый в белый фартук поверх черного халата. Лестница в углу кухни ведёт на верхний этаж.

Лестница ведет на верхнюю галерею (область N3i). Дверь в западной стене ведет в сад. Дверь обычно заперта, и как повар, так и бургомистр имеют ключи от неё.

N3H. Буфетная

В этой буфетной находятся полки с запасами еды, которые наполовину пустуют. Два бочонка вина стоят у восточной стены.

Никто не может вспомнить, когда буфетная была полностью заполнена. Два бочонка вина содержат хорошее вино под названием Настойка Красный Дракон, разлитое на винодельне Винный Волшебник, о чём говорят надписи, выжженные на каждой бочке.

N3I. Верхняя галерея

Если персонажи прибывают сюда из прихожей (область N3a), прочтите:

Лестница поднимается на двадцать футов в красиво оформленную галерею, которая продолжается на запад, проходя почти по всей длине особняка. Пейзажные полотна в рамах украшают стены, а красные шелковые шторы закрывают десятифутовые сводчатые окна с толстыми стёклами.

Если персонажи прибывают сюда с кухни (область N3g), прочтите:

Лестница поднимается на галерею шириной в десять футов, которая простирается почти на всю длину особняка. Захватывающие пейзажи украшают стены. Два отдельных узких коридора ведут из галереи на север.

N3J. Комната Айзека

Дверь в эту комнату заперта. Единственный ключ от неё есть у Айзека Стражни.

Следующее описание предполагает, что персонажи встречались с Ириной Коляной (см. главу 3, область E4). Если персонажи не встречали её до этого, не читайте последнее предложение.

Куклы. В этой комнате полно маленьких кукол с алебастрово-белой кожей и каштановыми волосами, некоторые из них красиво одеты, другие – просто. Некоторые из кукол расположены на длинной книжной полке, а другие расставлены аккуратными рядами на полках, висящих на стенах. Третьи свалены на кровати и тяжелом деревянном сундуке. Самое странное, что все куклы, кроме одежды, выглядят одинаково. Все они похожи на Ирину Коляну.

Ужасный подручный бургомистра, **Айзек Стражни** [Izek Strazni] (см. приложение D), спит здесь по ночам. В течение дня он находится в городе, заботясь о делах своего хозяина. Сундук Айзека не заперт и содержит гору мятой одежды, под которой находится не магический короткий меч.

Внимательный обыск комнаты обнаружит несколько пустых бутылок вина под кроватью. Все они отмечены названием винодельни, Винный Волшебник, и названием вина, Пурпурная Наливка №3.

Коллекция кукол Айзека. На одежде каждой куклы нашита маленькая бирка, гласящая «Нет веселья без Блинского!». Айзек заставил местного производителя игрушек, Гадофа Блинского (область N7), сделать кукол, похожих на Ирину.

N3K. Комната Виктора

В этой симпатично обставленной комнате находится кровать с балдахином, низкая книжная полка и напольное зеркало в деревянной раме, которое стоит у стены, напротив двери. В северной стене располагается окно с освинцованными стёклами. Ничего находящегося здесь не кажется необычным.

Ничего в его спальне не выдаёт его необычной природы или волшебных наклонностей. Среди книжного собрания находятся сказки Баровии и книги по мифологии, геральдике и прочих безобидных вещах.

N3L. Библиотека

Полки от пола до потолка стоят у каждой стены этой комнаты без окон, а количество книг, находящихся здесь, мягко говоря, поражает.

Латунная масляная лампа стоит на большом столе в центре комнаты. Стул за письменным столом удобен, а на обратной стороне спинки нашит символ ревущего медведя.

Если бургомистр не ушёл куда-то в другое место, он находится здесь. Добавьте:

Держа открытую книгу, за стулом стоит скорее медведь, чем человек. Его нагрудник, рапира, шелковая туника и жирная борода блестят в свете ламп. На маленьких ковриках по обе стороны от него расположилась пара черных мастиффов.

Барон Варгас Валлакович не ходит никуда без сопровождения своих двух **мастифов** [mastiff]. Страдая паранойей, он носит нагрудник и рапиру даже пока отдыхает у себя в библиотеке. Двое из его слуг, дворецкий и фрейлина его жены, на прошлой неделе исчезли бесследно, поэтому у него есть веские причины для беспокойства.

Барон считает, что все остальные ниже него, а те, кто сомневается в его слове или бросают вызов его авторитету, должны быть усмирены. Однако, он не станет затевать драку с хорошо вооруженными незнакомцами. Если он не сможет заставить персонажей склониться перед его авторитетом, он проглатывает свою гордость, пока не сможет рокироваться за Айзека Стражни и собрать своих стражников, чтобы выгнать их из города.

Стол барона содержит три выдвижных ящика с чистыми листами пергамента, чернильницами и письменными перьями. Он также содержит толстые книги записей о налогах, относящиеся ко временам отца барона, его деда и прадеда.

Барон носит кольцо с печатью и три ключа: ключ от наружной двери в области N3g, и два ключа от дверей и кандалов в области N3m.

Сокровища. Коллекция книг Валлаковичей содержит старые книги в кожаных переплётах почти на любую тему. Используйте таблицу Случайных Книг (см. главу 4, область K37), чтобы определить тематику конкретной книги.

N3M. Запертый шкаф

Дверь в эту комнату заперта. Ключ находится у барона.

К задней стене этой пустой комнаты прикован сильно избитый мужчина, на котором нет ничего, кроме белья. Железные кандалы врезались ему в запястья, из-за чего с его рук капает кровь.

Мужчина в кандалах – это сапожник из Валлаки по имени Удо Лукович [Udo Lukovich] (ЗН мужична человек **обыватель** [commoner]). Его арестовали во время Пирушки Волчьей Головы за то, что он держал плакат, призывающий жителей Валлаки скормить барона волкам.

Барон Валлакович носит ключ от кандалов Удо. Кандалы сломаются, если они получат 10 или более урона от одной атаки оружием.

Если персонажи освободят Удо, его первым желанием будет вернуться домой. После чего, он планирует рассказать Отцу Лукьяну (см. область N1) о том, как с ним обращались в особняке бургомистра. Если барон обнаружит, что Удо сбежал или освободился, он отправит Айзека на поиски сапожника, чтобы вернуть его для дальнейшего допроса. Под пытками, Удо выдаст имена и описания тех, кто освободил его, обращая бургомистра против персонажей.

N3N. Шкаф в спальне хозяина

Плащи, накидки, мантии и прочие необычные одежды висят на крючках этого шкафа. На нижних полках шкафа стоит множество качественных туфель, тапок и ботинок.

N3O. Спальня хозяина

Время размыло величие этой хозяйской спальни. Мебель потеряла свой цвет и роскошный вид. Короткий шнурок свисает от деревянного люка в потолке.

Барон и баронесса спят в одной кровати ночью. Ничего ценного здесь не содержится.

Люк в потолке можно открыть, потянув за шнур. Он ведёт в комнату на чердаке (область N3r). Приставив деревянную лестницу можно легко добраться туда.

N3P. Свадебное платье и Зеркало Духов

Эта комната пахнет пудрой и хорошими духами. Туалетный столик с зеркалом стоит у одной из стен, рядом с деревянным манекеном, одетым в белое свадебное платье. На другой стене закреплено ростовое зеркало в позолоченной раме. Дверь в углу ведёт в гардероб.

Баронесса ранее проводила долгие часы в этой комнате, перебирая свою коллекцию духов и пытаясь найти утешение в собственном отражении. С тех пор как её фрейлина пропала несколько дней назад, баронесса здесь почти не бывает.

Свадебное платье. Белое, свадебное платье, которое хранится здесь, принадлежит баронессе. Оно напоминает ей о более счастливых временах.

Волшебное зеркало. Заклинание обнаружение магии покажет, что зеркало в позолоченной раме на стене излучает ауру магии призыва. Никто из нынешних жильцов особняка не знает ничего об этом, из-за того, что магией зеркала не пользовались несколько поколений. Заклинание *опознание [identify]* покажет, что привидение убийцы волшебным образом привязано к нему. Заклинание также откроет забытые строки, необходимые для того, чтобы призвать привидение:

Зерцало чар и вечных снов,
Тень свою ты призови;
Ночная месть, услышь мой зов
И меч убийства подними.

Сущность в зеркале – это дух безымянного убийцы, который когда-то принадлежал тайному обществу Ба'ал Верзи [Ba'al Verzi]. Если существо произносит строки стоя перед зеркалом в 5 футах и глядя на свое отражение, призрак убийцы появляется рядом. Форма духа зависит от мировоззрения того, кто его призвал:

Не-злой призыватель. Если призвавший его не злой, дух примет форму мрачного и симпатичного тридцатилетнего человека с кроваво-красными глазами. Его характеристики такие же как и у **наёмного убийцы** [assassin], но он не говорит ни слова и исчезнет в эфир если его хиты опустятся до 0. Призвавший убийцу может приказать ему убить одно живое существо во владениях Страда, которое следует назвать по имени. Убийца автоматически знает расстояние и направление на обозначенную цель. Убийца нападает на любое существо, которое попытается не дать ему выполнить его задание. Как только он выполнит задачу, убийца исчезает. Если ему приказать напасть на существо, которое либо уже мертво, либо является нежитью, либо указать неверное имя в течение 1 раунда после призыва, убийца исчезает.

Злой призыватель. Если призыватель злой, призрак проявляется в виде пары летающих кроваво-красных глаз и крепких, призрачных рук. Руки пытаются сжаться на шее призывателя. Призрачные руки и глаза обладают статистикой **привидения** [ghost], но без действий Эфирность [Etherealness] и Одержимость [Possession]. Привидение нападает на призвавшего, пока хиты кого-то из них не опустятся до 0, после чего оно исчезает.

Как только силой зеркала воспользовались, оно становится неактивным до следующего рассвета. Зеркало имеет КД 10, 5 хитов и иммунитет к урону ядом и психическому урону. Уничтожение зеркала упокоит дух убийцы, что заставит его проявление исчезнуть, если он был рядом.

Зеркало совращает тех, кто его использует для того, чтобы творить зло. Вызов убийцы сам по себе не является злом, но его использование для совершения убийства без сомнения таковым является. Всякий раз, когда существо использует силы зеркала, существует накапливающийся 25% шанс того, что мировоззрение существа станет нейтрально-злым.

Если персонаж дотронется до зеркала и произнесёт имя Страда, существует 50% шанс того, что Страд это заметит и появится в зеркале. В этой форме вампиру невозможно навредить. Он же, в свою очередь, попытается очаровать одного гуманоида, которого он видит в пределах 30 футов от зеркала. Не зависимо от того, успешно или нет будет сопротивляться этому эффекту цель, Страд с улыбкой пригласит персонажей на ужин в Замок Равенлофт, после чего исчезнет. Существо, очарованное Страдом, считает, что будет разумно принять приглашение вампира.

N3Q. Ванная

> Железная ванна на ножках в виде когтистых лап стоит у чёрной стены. Аккуратно сложенные полотенца лежат на столе рядом с дверью.

N3R. Комната на чердаке

Скорее всего персонажи попадут в эту комнату через люк в потолке спальни хозяина (область N3o).

> Это пыльная, квадратная двадцатифутовая комната имеет высокий заостренный потолок, достигающий двадцати футов в самой высокой своей точке. Деревянные балки затянуты паутиной. Кроме старого стола и стоящего на нём фонаря здесь нет ничего.

Дверь в южной стене открывается на себя в область N3s.

N3S. Склад на чердаке

> Этот большой чердак заполнен старыми, забытыми вещами, накрытыми белыми простынями. Вокруг них стоят бочки, сундуки и старая мебель, покрытые паутиной и пылью. Вы видите чёткие следы, ведущие в этот лабиринт.

Персонажи могут последовать по этой тропинке из человеческих следов в пыли, которые приведут их в область N3t.

Обыск хлама, находящегося на чердаке, обнаружит несколько старых картин и антиквариата, но ничего особенно ценного.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно спрятано в сундуке. Каждый персонаж имеет кумулятивный 20% шанс обнаружить предмет, за каждый час, который персонаж проводит на чердаке в поисках.

N3T. Мастерская Виктора

Виктор проводит большую часть своего времени здесь, покидая мастерскую только для того, чтобы поесть или раздобыть компонентов для заклинаний. Когда персонажи впервые остановят свой взор на двери этой комнаты, прочтите:

> Кто-то вырезал большой череп на этой двери. На молоточке двери висит деревянный знак, который гласит «ВСЁ НЕ ХОРОШО!» Вы слышите голос молодого человека из-за неё.

Любой, кто исследует резьбу и преуспеет в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 14, замечает маленький, почти незаметный знак, вырезанный на лбу черепа. Это *охранные руны [glyph of warding]* (5к8 урона электричеством), которые срабатывают, если кто-то кроме Виктора открывает дверь.

Голос из-за двери принадлежит Виктору. Он читает в голос книгу заклинаний. Любой, кто прислушается к двери и преуспеет в проверке Интеллекта (Магия) Сл 14, сможет предположить, что он похоже читает какое-то телепортирующее заклинание.

Если персонажи откроют дверь, прочтите:

В этой пыльной, освещённой лампами комнате, кто-то из старой, не сочетающейся с убранством поместья мебелью, обставил себе рабочий кабинет. Столы завалены листами пергамента, на которых нарисованы странные диаграммы, а на полках отдельно стоящего книжного шкафа располагается множество различных костей. Пыльный ковёр расстелен на полу перед сосновым ящиком, на котором расположился скелет кошки. Несколько других скелетов кошек разгуливают рядом. Но наиболее пугающими во всей этой картине является вид троих маленьких детей, стоящих лицами в северо-восточный угол комнаты.

Если персонажи активировали охранные руны или каким-либо иным способом заявили о своём приближении, Виктор творит на себя заклинание *высшая невидимость [greater invisibility]* и прячется в углу. В противном случае он видимый. Если персонажи видят Виктора, прочтите:

В центре комнаты, на табурете расположился молодой худощавый человек с небольшой проседью в его чёрных волосах. На руках у него покоится открытая книга в кожаном переплёте.

Виктор нашёл эту книгу в библиотеке своего отца и воспользовался ею, чтобы обучиться искусству чародейства. Лишь недавно ему удалось разобраться в нескольких высокоуровневых заклинаниях. Он странный, неловкий и стеснительный парень, который может быть опасен, но только если ему что-то будет грозить.

Для практики и развлечения, Виктор выкопал старые кошачьи кости, зарытые за особняком Вахтер (см. область N4) и оживил их, создав шесть скелетов кошек (используйте характеристики кота, но дополните их тёмным зрением в 60 футах и иммунитетом к урону ядом, истощению и состоянию отравления). Скелеты нападают только если Виктор прикажет им это.

«Дети», стоящие в углу, на самом деле являются раскрашенными деревянными куклами, одетыми в детскую одежду Виктора. Он притворяется, что они – непослушные ученики.

Листки пергамента покрыты различными диаграммами телепортационных кругов. Виктор нарисовал их в попытках изучить заклинание круг телепортации [teleportation circle], которое он пытается освоить до сих пор (см. «Круг телепортации» ниже).

Сундук содержит несколько рулонов шёлковой материи, иголки и нитки, а также наполовину завершённую мантию волшебника. Виктор начал шить робу для себя, но поняв, насколько это нудная работа, остановился.

Круг телепортации. Книга заклинаний Виктора содержит неполный текст заклинания *круг телепортации [teleportation circle]*, вместе с тремя последовательно расположенными кругами телепортации, расположение которых не приводится. Текст недостаточно полный, чтобы корректно заготовить заклинание, но это не остановило Виктора от попыток научиться творить его.

Виктор недавно начертал собственную версию телепортационного круга на полу. Он спрятан под ковром, чтобы родители не нашли его. За последние несколько недель, у Виктора получилось зарядить круг магией, но не учёл несколько факторов. Его круг не гаснет после использования, но и не работает как заклинание круг телепортации. Если круг будет использован для сотворения заклинания круг телепортации, либо настоящего заклинания, либо версии Виктора, любое существо, стоящее в кругу, когда будет сотворено заклинание, получит 3к10 урона силовым полем и не телепортируется никуда. Если этот урон опускает хиты существа до 0, существо распадается полностью. Любой персонаж, который изучит круг и преуспеет в проверке Интеллекта (Магии) Сл 15, поймёт, что круг Виктора ужасно ошибочен и потенциально смертельно опасен.

Виктор проверил свой круг на двух несговорчивых слугах (подчинившихся под воздействием заклинания *внушение [suggestion]*), в обоих случаях пытаясь соединить свой круг с одним из кругов, описанных в его книге заклинаний. Обоих слуг разорвало на части на глазах у Виктора, после чего они исчезали во вспышке пурпурного света. Виктор не знает, как исправить круг, но планирует провести дополнительные изменения, прежде, чем проверять его вновь.

Сокровища. Книга заклинаний Виктора содержит заклинания, которые он заготовил (см. раздел характеристик **мага** [mage] в *Бестиарии*), вместе со следующими заклинаниями: *брызги кислоты [acid splash], восставший труп [animate dead], усыхание [blight], облако смерти [cloudkill], тёмное зрение [darkvision], охранные руны [glyph of warding], левитация [levitate], починка [mending], снятие проклятья [remove curse]* и *волна грома [thunderwave]*

N4. Вахтерхаус

Этот дом кажется испытывает отвращение к самому себе. Неровная крыша нависает над резными фронтонами, а покрытые мхом стены гнутся и кренятся под весом растительности. Пока вы разглядываете согбенную внешность сооружения, до вас доносится самый настоящий стон здания. Лишь после этого вы до конца осознаёте ту меру ненависти, которую дом испытывает к тому, во что он превратился.

Семья Вахтер, когда-то влиятельная благородная фамилия Баровии, владеет и проживает в этом особняке в Валлаки. В доме главенствует Фиона Вахтер, которая является верной слугой Страда. Она хочет занять место барона Валлаковича на посту бургомистра.

Отыгрыш

Используйте следующую информацию, чтобы отыгрывать леди Вахтер, её семью и их приближённых.

Владелица дома. Леди Фиона Вахтер (ЗЗ женщина человек **священник** [priest] с КД 10 и без доспехов) не скрывает длительной семейной верности благородному дому фон Заровичей. Она считает, что Страд фон Зарович не является тираном, а в худшем случае – лишь халатным землевладельцем. Она с радостью стала бы бугромистром Валлаки, но она знает, что барон Варгас Валлакович не отдаст полученного по наследству без драки.

Фиона замыслила выдать свою младшую дочь, Стеллу, замуж за сына барона Виктора, для того, чтобы стать вхожей в особняк барона, но Стелла посчитала Виктора умалишённым, а он в свою очередь не проявил к ней никакого интереса. На самом деле, он был столь груб со Стеллой, что она сошла с ума и Фиона была вынуждена запереть свою дочь подальше (см. область N4n).

Новый план по захвату контроля над Валлаки оказался ещё более дьявольским. Она организовала культ, основанный на поклонении дьяволам и написала манифест, который она зачитывает своему «книжному клубу», который состоит из наиболее фанатичных членов группы. Вдохновлённые её словами, эти фанатики создали свои культы, меньших размеров. Как только её культ наберёт достаточное количество последователей, Фиона собирается захватить город силой.

Чтобы вознаградить наиболее верных последователей, она проводит фальшивые ритуалы, взывающие к «принцам тьмы» с просьбой щедро вознаградить культистов, во время которых её ручной **бес** [imp] стоит невидимым в центре пентаграммы. Бес, после воззваний, рассыпает по полу электрумовые монеты, которые леди Вахтер позволяет оставить у себя культистам.

Ещё одной тайной Фионы является то, что она спит с трупом её мёртвого мужа, Николая, который умер от болезни около трёх лет назад и который она сохранила до сих пор. Леди Вахтер творит заклинания *нетленные останки [gentle repose]* на труп, чтобы не давать ему разлагаться.

Если персонажи придут в Вахтерхаус в поисках кого-то кто им поможет совершить переворот против бургомистра, леди Вахтер становится самим вниманием и предлагает начать с убийства злого подручного барона, Айзека Стражни. Она будет рада заняться всем остальным. Если они придут к ней в поисках способа победить Страда, леди Вахтер отказывает им в приёме, вполне однозначными выражениями объясняя, что она никогда не была и не будет врагом Страду.

Список заготовленных заклинаний леди Вахтер, отличается от списка, приведенного в характеристиках **священника** [priest] из *Бестиария*:

Заговоры (не ограниченно): *свет [light], починка [mending], чудотворство [thaumaturgy]*
1й уровень (4 ячейки): *приказ [command], очищение пищи и питья [purify food and drink], убежище [sanctuary]*
2й уровень (3 ячейки): *гадание [augury], нетленные останки [gentle repose], удержание личности [hold person]*
3й уровень (2 ячейки): *восставший труп [animate dead], сотворение пищи и воды [create food and water]*

Сыновья Фионы. Фиона видит многие черты мужа в сыновьях, Николае и Карле (Н мужчина человек **дворянин** [noble]), которые выросли молодыми людьми, ищущими вина и неприятностей. Они не находятся дома днём, потому что им не нравится находится в компании с собственной матерью и слушать её утомительную болтовню. Персонажи могут встретить их на постоялом дворе Синяя Вода (область N2) или бродящими по городу. Братья находятся дома большинство ночей, пребывая в отключке в собственных кроватях после долгих часов глубокого пьянствования.

Ни у Николая, ни у Карла нет ни амбиций матери, ни её злобного характера. Они знают о её культе, но не знают, что она спит с их мёртвым отцом. Это будут плохие для них новости, которые скорее всего настроят их против матери. Они хотят лишь тратить деньги своей матери и получить как можно больше от собственного плачевного состояния, заключённые в стенах Валлаки, под контролем Страда и его марионетки, барона.

Шпион Фионы. Фиона наняла дорогостоящего **шпиона** [spy] по имени Эрнст Ларнак [Ernst Larnak] (ЗЗ мужчина человек), чтобы тот держал её в курсе всего, что происходит в городе. Эрнст знает секреты леди Вахтер и немедля начнёт шантажировать её, если их отношения испортятся.

N4A. Передняя дверь и вестибюль

Передняя дверь заперта и укреплена бронзовыми полосами. Вся прислуга имеет ключ от этой двери, также как и у леди Вахтер и Эрнста Ларнака. Дверь может быть выломана при успешной проверке Силы Сл 20.

Если персонажи постучатся в дверь, слуга откроет маленькое окошко на уровне глаз и поинтересуется в чем дело. Подозрительно выглядящих незнакомцев не приглашают внутрь, на случай если это вампиры.

> Передняя дверь открывается в узкий вестибюль. Три двери с витражными стёклами в деревянных рамах ведут из него.

Две ближайших находятся по обе стороны от передней двери. В западном гардеробе находятся выходные наряды леди Вахтер; в восточном гардеробе находятся накидки и обувь, принадлежащая её детям.

N4B. Лестница

> Деревянная лестница ведёт на балкон. У её подножья находится площадка с тремя дверями с витражами.

Лестница ведёт на 15 футов вверх, к верхнему холлу (область N2l).

N4C. Кухня

Домашний повар (см. область N4h) суетится на этой почти стерильной кухне большую часть времени дня, готовя еду и убирая за собой. Умывальник расположен в северо-восточном углу. Высокая и узкая дверь в западной стене ведёт в небольшую кладовку.

N4D. Кладовая

В этой комнате находятся ящики со старой одеждой, а также три бочки с питьевой водой, две пустых винных бочонка и один полный. Винные бочки помечены названием винодельни, Винный Волшебник, и маркой вина, «Настойка Красный Дракон».

N4E. Задний вестибюль

Задние двери заперты и во всех отношениях похожи на передние двери (область N4a). В вестибюле находятся простые деревянные двери, ведущие в области N4d, N4f и N4h.

N4F. Шкаф прислуги

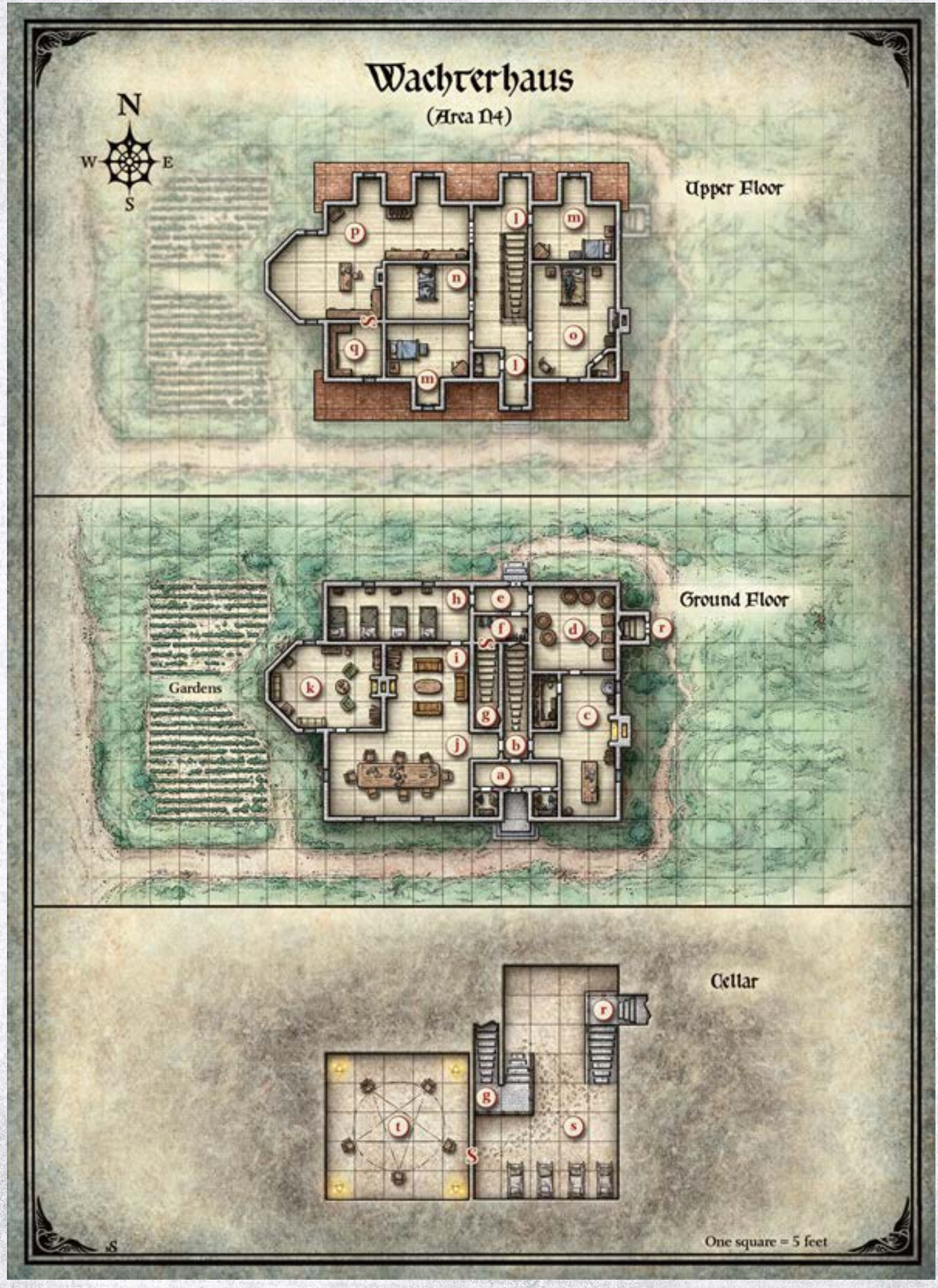
> Одежды и униформа слуг висит на крючках в этой комнате, а обувь аккуратно расставлена под стеной.

Любой, кто обыскивает этот шкаф и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, находит потайную дверь в южной стене. Дверь можно открыть на себя. Она ведёт на каменную лестницу (область N4g) в подвал.

N4G. Потайная лестница

> Железные скобы для факелов располагаются на стене каменной лестницы, которая проходит через самое сердце старого дома.

Эта лестница соединяет шкаф прислуги (область N4f) и подвал (область N4s). Леди Вахтер пользуется этой лестницей, чтобы проходить в тайное логово её культа (область N4t).


Wachterhaus
(Area N4)
N
W
E
S
Upper Floor
Ground Floor
Gardens
Cellar
One square = 5 feet

Фиона Вахтер и Маджесто

N4H. Комнаты слуг

Обстановка этой комнаты лишена воображения: четыре простых кровати с одинаковыми простыми деревянными сундуками.

Четверо слуг леди Вахтер (Н мужчина или женщина человек **обыватель** [commoner]) спят здесь по ночам. В прислугу входят повар по имени Дхавит [Dhavit], две служанки – Мадалена и Амальтия [Madalena, Amalthia], и камердинер по имени Халик [Haliq]. Слуги знают секреты леди Вахтер, но скорее умрут, чем предадут её.

N4I. Приёмная

Леди Вахтер принимает своих гостей здесь, под бдительным взглядом её мёртвого мужа.

Три элегантных тахты стоят вокруг овального стола из чёрного стекла. Всё это расположено у пылающего камина, над которым висит портрет ухмыляющегося дворянина со сломанным носом, всклокоченными волосами и проседью в висках. Несколько портретов поменьше висят на северной стене.

На портрете над камином изображён лорд Николай Вахтер, последний муж Фионы (в которого пошли внешностью оба его сына). Другие портреты изображают леди Вахтер, её сыновей, её дочь и различных её усопших родственников.

Камин в приёмной имеет общий очаг с камином в гостиной (область N4k). Эрнст Ларнак находится в гостиной и подслушивает все беседы, которые ведёт леди Вахтер с персонажами, чтобы после того, как они уйдут давать ей советы.

N4J. Столовая

Резной обеденный стол занимает почти всю эту комнату. Над ним властно нависает хрустальная люстра. Столовое серебро потускнело, а утварь выщербилась, но всё ещё смотрится весьма элегантно. Восемь стульев, со спинками, украшенными оленьими рогами, окружают стол. Арочные окна с кованными решётками и стеклом, выходят на небольшую, покрытую туманом усадьбу.

Если персонажи собираются выступить против бургомистра, леди Вахтер предлагает им горячую еду в столовой, как жест поддержки и благосклонности.

N4K. Гостиная

Деревянные панели, вышитые ковры, цветная мебель и ярко разожжённый камин делают эту комнату удушающей. Над камином закреплена голова оленя. Напротив камина высокие, узкие окна выходят на увядший сад.

Шпион леди Вахтер, Эрнст Ларнак, отдыхает здесь, когда не шпионит для нее.

Сокровища. В комнате находятся несколько ценных вещей, включая золотой кубок (250 зм), из которого Эрнст пьет вино, хрустальный графин (250 зм), четыре электрумовых канделябра (25 зм каждый) и бронзовая урна с изображением играющих детей (100 зм).

N4L. Верхний холл

Коридор с окном в каждом своём конце огибает перила лестницы. Картины в рамах и зеркала, ровными рядами висящие по стенам, окружают вас осуждающими взглядами и темными отражениями. Вы слышите, как что-то скребется в одну из многих дверей.

Скребущийся звук идет от двери в область N4n, которая заперта. Если персонажи окликают того, кто за дверью, жалобный голос мяукает по кошачьи и говорит, «Можно котёнку выйти поиграть? Маленькому котёнку грустно и одиноко, и она обещает быть хорошей на этот раз. Правда-правда.» В кладовке у южного конца коридора находятся простыни и одеяла.

N4M. Комнаты братьев

Эта спальня не содержит ничего примечательного: аккуратно сделанные кровати, стол с масляной лампой на нём, симпатичный деревянный сундук, высокий и узкий гардеробный шкаф и окно, завешенное шторами.

Эти две комнаты принадлежат сыновьям леди Вахтер, Николаю и Карлу. Существует 25% шанс того, что в одной из них прибирается горничная (см. область N4h).

N4N. Комната Стеллы

Дверь в эту комнату заперта с обоих сторон, и лишь у леди Вахтер есть ключ.

Эта комната погружена во тьму. Кровать с железной рамой и кожаным привязями стоит у стены. Более в комнате нет никакой мебели.

На четвереньках от вас бросается молодая девушка в испачканной ночной рубахе. Она запрыгивает на кровать и шипит на вас как кошка. «Котёнок вас не знает!» кричит она. «Котёнку не нравится ваш запах!»

Девушку зовут Стелла Вахтер (ХД женщина человек **обыватель** [commoner]) и она является безумной дочерью леди Вахтер. Заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* избавит её от безумия, которое заставляет её считать себя кошкой. Если она будет излечена от своего безумия, она обвиняет свою мать в ужасающем отношении и использовании её в качестве пешки, для захвата контроля над городом.

Стелла не знает никаких секретов матери, кроме её желания занять место бургомистра. Стелла ничего хорошего не может сказать о бургомистре или его сыне, Викторе, одно упоминание которого заставляет её поёжиться. Вернув себе рассудок, Стелла осознаёт, что она не может рассчитывать ни на кого в Валлаки. Она увязывается за любым персонажем, который был добр к ней. Если группа отводит её в церковь Св. Андрала (область N1), отец Лукьян предлагает присмотреть за ней, на что она соглашается.

N4O. Спальня хозяина

Дверь в эту комнату заперта. Ключи есть у леди Вахтер и её слуг. Ужасное зрелище ожидает всякого, кто заглянет в эту комнату.

> Напротив двери, в очаге шипит и борется за жизнь небольшой огонёк. Над камином в раме висит семейный портрет: благородный отец и мать, их два юных сына и новорожденная дочь у отца на руках. Сыновья улыбаются, но кажется, что они задумали недоброе. Родители выглядят как развенчанные монархи.
>
> Деревянные панели покрывают стены этой комнаты. Шкаф и зеркало стоят по обе стороны занавешенного окна, выходящего на юг. В северной части, широкая кровать с балдахином стоит между двух одинаковых прикроватных столиков с масляными лампами на них. На одной стороне кровати лежит мужчина, одетый в чёрное, с медяками на глазах. Он как две капли воды похож на отца, изображённого на картине.

Муж леди Вахтер, Николай, идеально одет и в безмолвии покойника, лежит в своей кровати под заклятием *нетленные останки [gentle repose]*. На его теле нет ничего ценного.

В стенном шкафу находятся полки с модными обувью и множеством отличных одежд, включая чёрную церемониальную робу с капюшоном (похожую на те, что носят фанатики культа в области N4t). На верхней полке стоит запертый железный сундук. Леди Вахтер прячет ключ от этого сундука на крошечном крючке в камине, за каминной полкой. Персонаж, который обыскивает камин около минуты, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, находит ключ. Использование ключа обезвреживает ловушку с отравленной иглой, спрятанную в замке (см. «Примеры ловушек» в главе 5, «Окружающая среда» в *Руководстве Мастера*). Существо, которое активирует ловушку и провалит спасбросок против яда на игле, теряет сознание на 1 час, вместо того, чтобы стать отравленным на 1 час.

Железный сундук обит тонкими листами свинца и содержит кости Лео Дилисния [Leo Dilisnya], врага семейства Вахтер. Лео был одним из солдат, предавших и убивших Страда в день свадьбы Сергея и Татьяны. Он сбежал из Замка Равенлофт, лишь для того, чтобы его выследил и убил вампир Страд. Вахтеры хранят кости под замком и ключ от него, чтобы Лео нельзя было поднять из мёртвых.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно находится в железном сундуке, вместе с костями Лео Дилисния.

N4P. Библиотека

Двойные двери в эту комнату заперты. Ключи есть у леди Вахтер и её слуг.

> Эта комната заполнена кошками. Книжные полки закреплены на стенах, но большинство из них пустуют. Среди остальной мебели можно выделить письменный и журнальный столы, стул и винный кабинет. Комната имеет необычную форму и ни один из её углов не кажется естественным, как будто перекос дома привёл их в такое состояние.

Восемь кошек хозяйничают в библиотеке. Эти семейные питомцы кровожадно настроены и нападают на любого, кто попытается их взять в руки. Персонажи с пассивным Восприятием в 10 и более замечают, что у одной из кошек на ошейнике висит маленький ключ. Ключ отпирает сундук в области N4q.

Существует 25% шанс того, что одна из горничных находится здесь, убирая пыль с полок.

В винном кабинете находится неплохая коллекция винных бокалов. На письменном столе находятся пустые листы пергамента, перьевые ручки, чернильницы, свечи и воск для печатей.

Большинство образцов из книжной коллекции семьи Вахтеров были проданы, чтобы покрыть долги, а оставшиеся образцы не представляют особой ценности. Используйте таблицу Случайных Книг (см. главу 4, область K37), чтобы определить тему конкретной книги.

Секция книжной полки, протянувшаяся вдоль самой южной стены на самом деле является потайной дверью на скрытых петлях. Книжная полка может быть сдвинута на себя, чем откроет дверной проём, ведущий в область N4q.

N4Q. Кладовая

> За сдвигающейся панелью книжного шкафа скрывается пыльная, квадратная, десятифутовая комната с занавешенным окном и полками, стоящими вдоль трёх стен. На нижней полке располагается железный сундук. Остальные полки пусты.

Ключ от сундука можно найти в библиотеке (область N4p). Использование ключа обезвреживает ловушку с отравленной иглой, спрятанную в замке (см. «Примеры ловушек» в главе 5, «Окружающая среда» в *Руководстве Мастера*).

Сокровища. Железный сундук содержит несколько предметов:

- Шёлковый мешочек с 180 эм, на каждой из которых отчеканен профиль Страда.
- Кожаная мошна с 110 зм.
- Деревянная трубка, передавшаяся через многие поколения Вахтеров по мужской линии.
- Пять свитков с нотариально заверенной передачей наделов земли семье Вахтер графом Страдом фон Заровичем около четырёх столетий назад.
- В мягком кожаном чехле находится не сшитая рукопись под названием «Дьявола Мы Знаем» – поэтический манифест, написанный леди Фионой Вахтер, утверждающий, что поклонение дьяволам может принести радость, успех, свободу, богатство и долголетие.
- Богохульный трактат в чёрном кожаном переплёте, под названием Гриммуар Четырёх Четвертей, за авторством известного диаболиста Девостаса, которого схватили и четвертовали за его ужасные практики, но после чего он не умер (это подделка; настоящий гримуар свёл бы читателя с ума).
- Очень старое письмо к леди Ловине Вахтер [Lovina Wachter] (предку) от лорда Василия фон Хольца [Vasili von Holtz], с благодарностью Ловине за долголетние гостеприимство, верность и дружбу.

Персонажи, у которых есть Том Страда (см. приложение C) понимают, что почерк в письме к леди Ловине такой же как и почерк Страда, что позволит предположить, что лорд Василий и Страд – это одно лицо.

N4R. Вход в подвал

Если персонажи приближаются к двери подвала снаружи, прочтите:

> Наклонная, деревянная дверь в подвал с железным кольцом вместо ручки и железными петлями располагается у самого фундамента дома.

Дверь не заперта. На другой стороне двери находятся каменные ступени, ведущие к каменной площадке с деревянными перилами. Далее, с площадки, лестница уходит на юг, приводя в подвал.

N4S. Подвал

> Этот большой подвал имеет земляной пол. Два пролёта каменных лестниц с деревянными перилами, ведущие вверх, располагаются друг напротив друга. Следы на земле ведут от одной лестницы к другой. Ещё одна тропинка следов ведёт от обоих лестниц к центру пустой западной стены. Четыре аккуратно сделанные кровати стоят в ряд у южной стены.

Под земляным полом зарыты восемь человеческих **скелетов** [skeleton] – оживлённые останки мёртвых жителей Валлаки, похищенные с церковного кладбища (область N1) и оживлённые леди Вахтер. Они поднимутся и нападут на любых чужаков, которые ступят на пол. Скелеты не нападают на тех, кто перед тем как ступить на пол произнесут фразу «Пусть мёртвые останутся покойны». Лишь леди Вахтер, её сыновья, слуги и верные культу фанатики знают эту фразу.

Кровати находятся здесь для того, чтобы культисты могли переночевать.

Следы на земле выдают местонахождение потайной двери в центре западной стены. Потому, проверок характеристик не требуется, чтобы обнаружить её. Дверь звуконепроницаемая и проворачивается вокруг своей центральной оси.

N4T. Штаб-квартира культа

> Мерцающие свечи в железных подсвечниках заполняют эту комнату светом и тенями. В этой комнате с десятифутовым потолком находится большая чёрная пентаграмма на каменном полу. В каждой вершине пентаграммы располагается деревянный стул. На четырёх из пяти стульях сидят мужчины и женщины в чёрных робах с капюшонами: молодой человек с ангельским лицом; лысеющий здоровяк; низкая женщина средних лет и более высокая девушка помоложе, с неприятным взглядом. Они встают, направляясь к вам.

Эти четверо являются городскими жителями (ЗЗ мужчина или женщина человек **фанатик культа** [cult fanatic]), которых леди Вахтер соблазнила посулами мощи, богатства и долголетия. Они являются членами её «книжного клуба», нетерпеливо ждущими, когда леди Вахтер присоединится к ним и прочтёт им несколько пассажей из её манифеста (см. область N4q), и возможно сотворит несколько монет. На пятом стуле, тихо подслушивая культистов, находится невидимый **бес** [imp] леди, Маджесто [Majesto].

Культисты собрались здесь тайно и нападут на персонажей, чтобы скрыть свои личности. Они являются обозлёнными жителями Валлаки, не имеющими большого значения, но которые устали жить в страхе и нищете. Воспользуйтесь врезкой «Баровианские имена» в главе 2, чтобы создать их имена, если это потребуется.

Бес не вступает в драку, если леди Вахтер не участвует в конфликте. В противном случае, он сражается, защищая свою госпожу.

Пентаграмма является не магической декорацией, хотя культисты леди Вахтер полагают обратное.

N5. Оптовый склад Арасека

> Этот большой склад разделён на несколько запертых отделов, вдоль фронтона, и находится рядом с объёмистым складским помещением. Деревянный знак на передних воротах гласит «Оптовый склад Арасека».
>
> У южного конца склада припаркован крепкий карнавальный фургон, на бортах которого облупившейся и выцветшей краской написаны слова «Карнавал Чудес Риктавио». Тяжёлый навесной замок запирает заднюю дверь.

Склад – это общее хранилище и здание, где можно арендовать отдельную складскую ячейку. Гюнтер и Елена Арасек [Gunther and Yelena Arasek] (ЗД мужчина и женщина люди **обыватели** [commoner]), пара средних лет, владеет этим складом. Они продают предметы, приведенные в таблице Снаряжение из *Книги игрока*, которые стоят не более 25 зм, но по пятикратной цене.

Карнавальный фургон Риктавио

Цветастый полу-эльф бард Риктавио (см. область N2 и приложение D) заплатил Гюнтеру и Елене щедрую цену золотом, чтобы они присматривали за его фургоном без лишних вопросов. Если персонажи приближаются к фургону, прочтите:

> Фургон внезапно содрогается так, будто что-то большое врезалось в его стену внутри. Вы слышите треск дерева, лязг металла и рычание чего-то явно нечеловеческого. При более детальном рассмотрении, вы видите, что бока фургона запятнан высохшей кровью. Вы также замечаете надпись на двери фургона, которая гласит, «Я веду вас от Тени к Свету!»

Ключ от двери фургона носит Риктавио. Замок может быть взломан, но он оборудован ловушкой с отравленной иглой (см. «Примеры ловушек» в главе 5, «Окружающая среда» в *Руководстве Мастера*).

Внутри фургона находится **саблезубый тигр** [saber-toothed tiger] с 84 хитами. Он закован в специально для него сделанный полудоспех (КД 17) и натренирован охотиться на злых вистани. Тигр узнаёт вистани по запаху и, в меньшей степени, по ярким нарядам, которые они носят. Показатель опасности тигра равен 3 (700 опыта).

В фургоне также находятся изодранные остатки куклы. Персонаж, который преуспеет в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, поймёт, что кукла когда-то была ярко одета, чтобы больше походить на вистани. В его пёстрые штаны вшит слоган: «Нет веселья без Блинского!»

Риктавио не готов спустить тигра на вистани прямо сейчас. Он кормит его, забрасывая волчьи стейки через футовый люк в крыше фургона. Персонаж, который заберётся на фургон, может заметить люк без необходимости проходить проверки характеристик.

Если тигра выпустить, он начнёт рыскать по улицам, пока его острый нюх не засечёт либо Риктавио (область N2) либо Пикколо (область N7). Тигр не нападает ни на кого, кто не является вистани, кроме как для самообороны. Он нападает на вистани как только увидит такого. Риктавио может заставить тигра прекратить его охоту и заманить назад в фургон.

Сокровища

Переднее сидение фургона скрывает потайное отделение, для того, чтобы обнаружить и открыть которое требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15. В тайнике находятся следующие вещи:

- Незапертая шкатулка с 50 эм отчеканенными профилем Страда и шесть самоцветов (по 100 зм каждый)
- Маленькая книга молитв (стоимостью 50 зм) в переплёте из зелёной кожи с неразборчивыми записями на полях
- Набор целителя
- Три деревянных святых символа с серебряными вставками в виде яркого солнца (по 50 зм каждый)
- Посеребрённый короткий меч
- Ручной арбалет с перламутровой отделкой (стоимостью 250 зм)
- Связка из двадцати посеребрённых арбалетных болтов
- Изношенный кожаный саквояж с золотыми пряжками (100 зм), в котором находятся три заостренных деревянных колка, связка чеснока, коробка с просфорой, шесть флаконов со святой водой, отполированное серебряное зеркало, тубус для свитка из кости с серебряной пробкой на цепочке (стоимостью 25 зм) В тубусе находится *свиток защиты от извергов [scroll of protection from fiends]* и *свиток защиты от нежити [scroll of protection from undead]*.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно спрятано вместе с другими предметами под передним сидением фургона, в оббитом свинцом ящике.

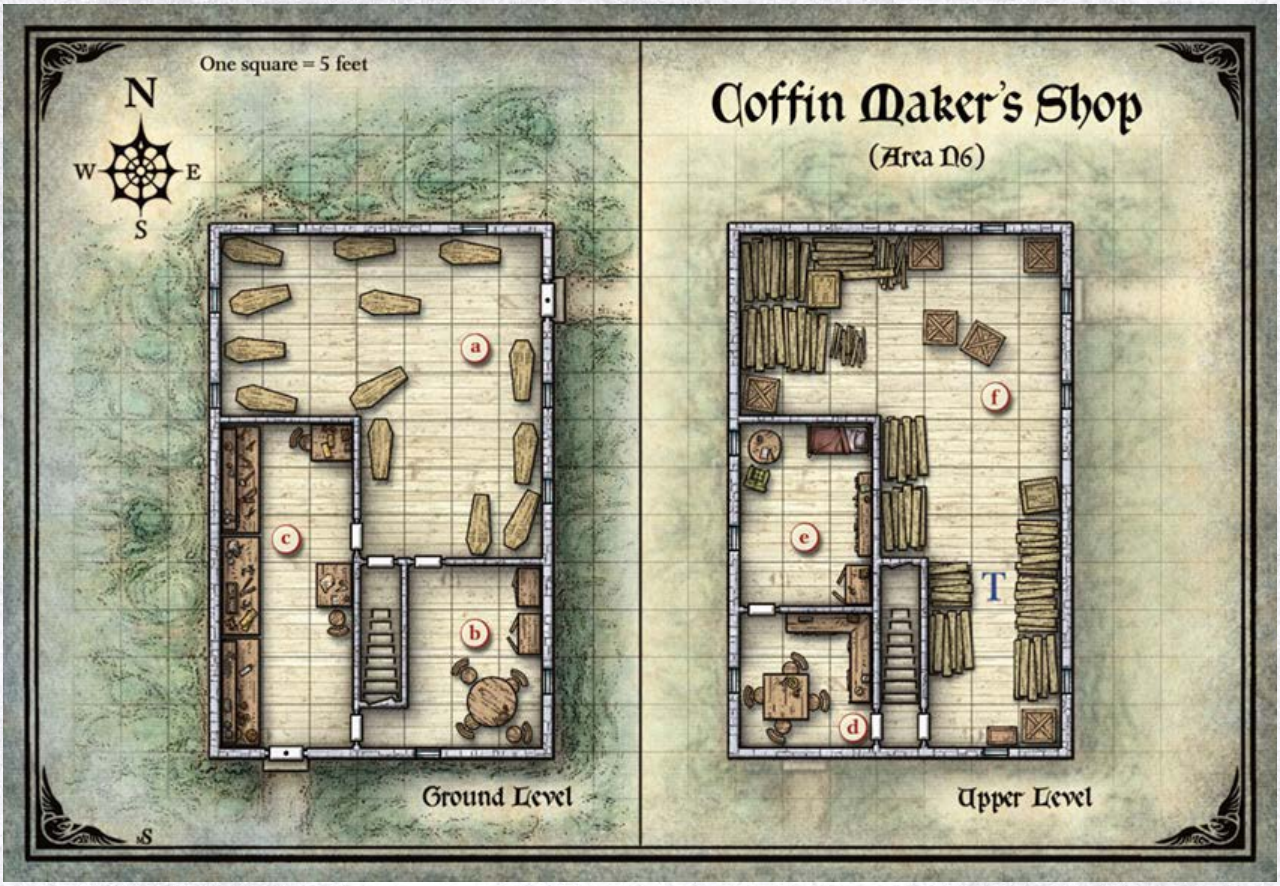
N6. Лавка гробовщика

Этот неприветливый магазин представляет собой двухэтажное здание с вывеской в виде гроба над входной дверью. Все ставни на окнах плотно закрыты и гробовая тишина окружает это заведение.

Хенрик ван дер Вурт [Henrik van der Voort] (ЗЗ мужчина человек **обыватель** [commoner]) – посредственный плотник и нервный, одинокий человек. Он наживается на смертях других людей и никто не желает общаться с ним из-за его пугающего ремесла. Однажды ночью, несколько месяцев назад, Страд нанёс визит Хенрику под личиной хорошо одетого, представительного благородного господина по имени Василий фон Хольц [Vasili von Holtz] и пообещал гробовщику «хороший заработок» за его помощь. С тех пор, мастерская Хенрика стала логовом стаи порождений вампира [vampire spawn] – бывших искателей приключений, обращённых Страдом. Эти вампиры с самого начала «залегли на дно».

Вампиры собираются напасть на церковь Св.Андрала (см «Пир Св.Андрала» в разделе «Особые События» в конце этой главы). Когда Хенрик узнал про священные кости, хранящиеся под церковью, порождения вампира приказали ему выкрасть их, за что Хенрик и заплатил Миливою [Milivoj] гробокопателю (см. область N1).

Каждое окно магазина Хенрика представляет собой железные решётки с матовыми квадратиками стёкол, запертые изнутри. Внешние двери магазина заперта на засов изнутри. Если персонажи постучатся в одну из них, Хенрик прокричит, «Мы закрыты! Уходите!» не открывая дверь. Если персонажи обвинят Хенрика в краже костей Св.Андрала, он вновь кричит, «Уходите! Оставьте меня в покое!»



Если персонажи вламываются в магазин, Хенрик не оказывает сопротивления. Он говорит, где находятся кости (на верхнем этаже, в гардеробе спальни, область N6e) и гнездо вампиров (на верхнем этаже, в хранилище древесины, область N6f).

Если персонажи отчитываются о краже костей бургомистру, барон Валлакович отправляет четверых **стражников** [guard] арестовать Хенрика и вернуть кости. Если стражники приходят в дневное время, Хенрик сдаётся и возвращает кости без боя, утверждая, что вампиры заставили его украсть кости. Если стражники приходят ночью, Хенрик сдаётся и рассказывает стражникам, где спрятаны кости, но не станет забирать их самостоятельно из страха быть убитым вампирами.

N6A. Склад гробов

В этой Г-образной, затхлой комнате хаотично расположены тринадцать деревянных гробов.

Хенрик хранит и выставляет гробы своего производства в этой комнате. Все они пусты.

N6B. Комната с хламом

Стол с четырьмя стульями стоит в углу этой комнаты, с фонарём, висящим на цепи прямо над ним. Два добротных кабинета стоят у восточной стены.

Кабинеты набиты бесполезными вещами, которые Хенрик собрал за прошедшие годы.

N6C. Мастерская

В этой мастерской находятся все необходимые инструменты и верстаки, которые могут понадобиться при изготовлении гробов. Три крепких верстака располагаются вдоль западной стены.

Хенрик делает гробы и хранит свои плотницкие инструменты в этой комнате.

N6D. Кухня

На этой кухне находится квадратный стол, окружённый стульями и полками с провизией.

Хенрик готовит здесь еду.

N6E. Спальня Хенрика

В этой скромной спальне находится койка и несколько добротно сделанных предметов мебели, среди которых стол, мягкий стул, книжная полка и гардероб.

Хенрик спит здесь всю ночь и почти всё утро. На книжной полке стоят несколько книг художественной литературы и справочников плотника, которые передавались из поколения в поколение.

Сокровища. В основании гардероба в юго-восточном углу находится потайное отделение, которое можно обнаружить при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15. Внутри находятся два мешка – в большем находятся кости Св.Андрала, а в меньшем – 30 см и 12 эм. На всех монетах отчеканен профиль Страда фон Заровича.

N6F. Гнездо вампиров

Эта большая, длинная комната, затянутая в паутину и занимает большую часть верхнего этажа. Штабеля досок лежат рядом с несколькими ящиками, помеченными как «МУСОР».

В двух ящиках, которые стоят южнее всего, находится старый мусор, который накопился у Хенрика за прошедшие годы. Шесть ящиков в северной части комнаты набиты землёй и служат местом сна для шести **порождений вампира** [vampire spawn], которые считают эту комнату своим логовом. Если персонажи открывают один из них, все порождения вампира вырываются и нападают.

Место для телепортации. Персонажи, которые телепортируются в эту комнату из области K78 из Замка Равенлофт, прибывают в точку, отмеченную на карте как T.

N7. Игрушки Блинского

Над тёмным крыльцом этого стеснённого магазина висит деревянная вывеска в виде лошадки-качалки с вырезанными на обоих её сторонах буквой «Б». По обе стороны от входа располагаются два арочных окна со свинцовыми рамами. Через грязное стекло вы видите прилавки, заваленные игрушками, и плакаты, гласящие «Нет веселья без Блинского!»

Игрушечных дел мастер Валлаки, Гадоф Блинский [Gadof Blinsky] (ХД мужчина человек **обыватель** [commoner]), называет себя «волшебником крохотных чудес», но с недавних пор его поглотило отчаяние, из-за того, что, кажется, ни он, ни его игрушки никому не нужны. Его восхищение пугающими игрушками привело к тому, что большинство местных его избегают. Бургомистр поддерживает бизнес Блинского, давая ему немного золота ежемесячно, за подготовку декораций для фестиваля.

Блинский выглядит как грузный человек в побитом молью шутовском колпаке, который носит во время работы магазина. Делает от это скорее по привычке, нежели для веселья посетителей. За прошлые шесть месяцев, лишь один посетитель, зашедший в его магазин купил что-то. Это был путешественник из далёких земель по имени Риктавио (см. область N2), который две недели назад приобрёл набитую куклу-вистани. Понимая, что игрушечных дел мастеру очень одиноко, Риктавио отдал ему свою ручную обезьянку, Пикколо [Piccolo] (используйте характеристики **бабуина** [baboon] из *Бестиария*). Обрадованный Блинский начал тренировать обезьяну подавать игрушки с труднодоступных полок. Игрушечных дел мастер к тому же нарядил Пикколо в специально пошитую балетную пачку.

Когда он встречает новых посетителей, Блинский выдаёт хорошо отрепетированное приветствие: «Добро пожаловать, друзья, в Дом Блинского, где щастье и улыбки можно приобрести по сходной цене. Возможно вы знаете ребёнка, которому нужны развлечения? Маленькая игрушка для мальчика или девочки?»

В оригинале, Гадоф разговаривает с сильным русским акцентом. На этом, отчасти, основан его образ, который при переводе будет сложно отобразить в силу ассиметричности народного восприятия и сформированных стереотипов.

Потому предлагаем вам самостоятельно добавить любой другой стереотип, не характерный и, можно сказать, слегка чуждый для социума вашей группы.

Пугающие игрушки

Блинский полагает, что бургомистр прав и единственный способ сбежать из Баровии – сделать всех в городе «щасливыми». Блинский хочет внести свой вклад в это, обеспечив всех детей в Баровии весёлыми игрушками. На витрине можно увидеть некоторые его творения:

- Безголовая кукла, у которой есть мешок с головами, которые можно закрепить на кукле. Среди голов в мешке есть и голова с зашитыми ртом и глазами (цена 9 мм).
- Миниатюрная виселица, с рабочим люком и утяжелённым «висельником» (цена 9 мм).
- Набор матрёшек; Чем меньше кукла, тем она изображена более старой. Самая внутренняя кукла выглядит как мумифицированный труп (цена 9 мм).
- Чучела летучих мышей, с подвижными крыльями, на креплениях и нитях (цена 9 мм).
- Заводная музыкальная карусель с фигурками скалящихся волков, гонящихся за детьми, вместо гарцующих лошадей (цена 9 мм).
- Кукла чревовещателя, выглядящая как Страд фон Заровичч (цена 9 мм).
- Кукла, выглядящая в точности как Ирина Коляна (не продаётся; см. ниже).

Куклы в виде Ирины Коляны. Блинский создаёт особенных кукол для подручного бургомистра, Айзека Стражни (см. область N3 и приложение D). Айзек не платит за кукол, вместо чего угрожает сжечь лавку Блинского, если тот не будет доставлять ему новую куклу каждый месяц. Каждая кукла создана по описанию, полученному Блинским от Айзека, и каждая новая кукла приближается всё ближе к воспроизведению внешности Ирины. Блинский не знает, что куклы должны быть похожими на кого-то конкретного. Впрочем, если Ирина находится с группой, Блинский понимает, кто является вдохновением для кукол Айзека.

Хенрик ван дер Вурт

Шедевр Фон Вирга. Блинский считает себя учеником великого изобретателя и игрушечных дел мастера по имени Фриц фон Вирг [Fritz von Weerg]. До Блинского доходили слухи, что величайшее творение фон Вирга – механический человек – находится где-то в Замке Равенлофт. Если ему покажется, что персонажи собрались отправиться туда, Блинский просит, не будут ли они столь добры, найти механический «шадевр» и «достовить» его к нему, за что, он предлагает им сделать любую игрушку, которую они пожелают. Из-за того, что «делы» идут не столь хорошо, по его словам, ему нечего предложить в награду, кроме, возможно, его новой ручной обезьянки.

N8. Городская площадь

Лавки и дома, окружающие городскую площадь, украшены порванными и провисшими гирляндами и расписными деревянными ящиками с крошечными, мёртвыми цветами. В северной части площади расположились ряды колодок, в которых закованы несколько мужчин, женщин и детей, на головах у которых надеты грубые маски ослов.

В центре площади, несколько крестьян в заплатанных одеждах подозрительно зыркают на вас, пока набирают в кубки и вазы воду из полуразрушенного каменного фонтана. В центре фонтана расположилась высокая статуя статного мужчины, смотрящего на запад. Вся площадь обклеена плакатами:

Приходите! Приходите все,
на величайшее празднование года:
Пирушку Волчьей Головы!
Присутствие ваше и ваших детей обязательно.
Пики будут предоставлены.
Всё будет хорошо!
— Барон —

Пирушка Волчьей Головы уже состоялась, потому плакаты на площади просрочены. Если персонажи задержатся здесь, они увидят подручного бургомистра, **Айзека Стражни** [Izek Strazni] (см. приложение D), который приходит в сопровождении двух **стражников** [guard]. Айзек приказывает одному из стражников сорвать все старые плакаты, а другому расклеить новые:

Приходите! Приходите все,
на величайшее празднование года:
Фестиваль Пылающего Солнца!
Присутствие ваше и ваших детей обязательно.
Не зависимо от погоды.
Всё будет хорошо!
— Барон —

Большинство жителей Валлаки не знают, чья статуя стоит посреди площади. Бургомистр утверждает, что это Борис Валлакович, его предок и основатель города, но между ним и статуей нет никаких заметных фамильных сходств.

Ослоголовые преступники

Горожане, запертые в колодках, были арестованы за «преступную не радость» (распространение отрицательного мнения о предстоящем фестивале). Железный замок висит на каждом складе, а ключи от них находятся у Айзека Стражни на железном кольце.

Трое мужчин, две женщины и два мальчика заперты в колодках. Все они устали, промокли и проголодались. Пятеро взрослых используют характеристики человеческих **обывателей** [commoner], а дети являются не бойцами [noncombatant]. Ослиные головы, которые на них надеты, должны подтолкнуть общество надсмехаться над ними.

Гадоф Блинский и Пикколо

Освобождение одного или нескольких пленников без ведома барона считается преступлением. Если персонажей заметят за этим, Айзек собирает городскую стражу (всего двадцать четыре **стражника** [guard]) и приказывает персонажам немедля покинуть город или будут последствия. Если персонажи отказываются подчиниться, Айзек приказывает страже силой заставить их подчиниться, разоружить их и изгнать их из Валлаки «на корм волкам».

Если персонажей изгоняют из Валлаки без их оружия, Хранители Пера (см. область N2) крадут вещи группы из-под носа Айзека и безопасно возвращают их персонажам.

Если у стражи не получается одержать верх над персонажами, Айзек (если он всё ещё рядом) отступает в особняк бургомистра, отдавая город в руки персонажей. Горожане запираются в домах, в страхе того, что персонажи собираются убить их.

N9. Лагерь вистани

Несколько тропинок вытоптанных людьми и лошадьми ведут к этому месту в лесу к юго-западу от Валлаки.

Лес расступается, открывая обширную поляну: небольшой, покрытый травой холм с небольшими землянками, расположенными на его склонах. Туман скрывает детали, но вы можете разглядеть, что эти сооружения украшены затейливой резьбой и декоративными фонарями, висящими на фигурных карнизах. Наверху холма, над туманом расположилось кольцо фургонов с круглыми крышами, окружающих кольцом большой шатёр, из отверстия в верхушке которого идёт дым. Шатёр ярко освещён изнутри. Даже большого расстояния, вы можете почуять запахи вина и лошадей, исходящие из центра этой области.

Эта естественная поляна служит постоянной стоянкой для вистани и их союзников – сумеречных эльфов.

Отыгрыш вистани и эльфов

Используйте следующую информацию, чтобы отыгрывать вистани и сумеречных эльфов, которые находятся в лагере.

Вистани. Все вистани в этом лагере служат Страду. Старейшины умерли, оставив во главе пару братьев, которых зовут Луваш и Арригал [Luvash, Arrigal]. Оба мужчины злодеи и готовы сделать то, что потребует от них Страд.

У этих вистани есть две проблемы. Во-первых, семилетняя дочка Луваша, Арабэлль [Arabelle], недавно исчезла из лагеря. Потому, когда персонажи прибывают в лагерь, половина вистани отправились на её поиски. Во-вторых, у вистани истощились запасы вина и они желают восполнить их. Персонажи, которые помогут им с одной из проблем, заработают уважение вистани.

Сумеречные эльфы. Сумеречные эльфы, почти забытая раса, немногие выжившие представители которой живут в тайных местах вроде этого. У них тёмная кожа и волосы, но во всём остальном они похожи на лесных эльфов (описание которых приведено в *Книге игрока*). Одна из бывших невест Страда, Патрина Великовна [Patrina Velikovna], раньше жила здесь. Её брат, Казимир Великов [Kasimir Velikov], живёт здесь до сих пор.

Сумеречные эльфы обитают в землянках, устроенных в склоне холма и по большей части они самодостаточны. Они являются умелыми следопытами, и многие из них находятся вне лагеря, когда туда приходят персонажи, потому что помогают вистани в поисках Арабэлль. Страд приказал вистани следить за сумеречными эльфами, и сумеречные эльфы знают, что им небезопасно находиться в землях Баровии без «защиты» вистани. Страд также запретил вистани помогать сумеречным эльфам выбираться из его владений.

Среди сумеречных эльфов нет ни женщин, ни детей. Страд умертвил их всех около четырёх столетий назад в наказание за убийство Патрины. Потому, оставшиеся эльфы не могут размножаться. Сломленный народ, им известно о абсолютной власти вампира над землями Баровии. Они держатся тихо и не хотят вновь навлечь на себя гнев Страда.

N9A. Лачуга Казимира

Если персонажи приближаются к землянке у подножия холма на восточной стороне лагеря, прочтите следующий текст:

> Перед землянкой, залитые тёплым светом светильников, тихо стоят три сутулых фигуры в серых плащах, угловатые черты тёмных лиц которых, как и чёрные, длинные волосы, полускрыты капюшонами.

Фигуры в плащах – это трое **стражников** [guard] (Н мужчин сумеречных эльфов). Если персонажи выглядят дружелюбными и ищут, с кем бы можно было поговорить, стражники приглашают их внутрь, на встречу к Казимиру, или указывают им на шатёр вистани на вершине холма.

Казимир Великов [Kasimir Velikov] (см. приложение D) является лидером сумеречных эльфов. В его землянке за украшенным вестибюлем располагается комфортная комната с очагом. Деревянные статуэтки эльфийских богов стоят в небольших нишах вдоль стены. Гобелен с изображением леса висит на противоположной стене.

Казимир признаётся, что его тяготят сны, которые ему посылает его мёртвая сестра, Патрина Великовна, чей дух столетия томится в подземельях Замка Равенлофт. Казимир верит, что Патрина раскаивается в своих грехах и он не только хочет освободить её дух, но и вернуть её к жизни.

Если Казимиру покажется, что персонажи собираются уничтожить Страда, он расскажет им про Янтарный Храм [Amber Temple]. Не вдаваясь особо в детали снов, которые послала ему Патрина, Казимир рассказывает персонажам, что тайна того, как можно разорвать договор Страда и освободить земли Баровии от их проклятия возможно спрятаны там. Казимир не уверен, верна ли его догадка или нет, но использует её, для того, чтобы убедить персонажей отправиться с ним в храм; по его словам, его главная цель – найти там что-то, что позволит ему вернуть Патрину из мёртвых.

Сокровища. Казимир носит *кольцо тепла [ring of warmth]* и книгу заклинаний в кожаном переплёте, в которой находятся все заклинания, который у него подготовлены (см. приложение D), плюс следующие заклинания: *волшебный замок [arcane lock], понимание языков [comprehend languages], удержание личности [hold person], опознание [identify], поиск предмета [locate object], необнаружимость [nondetection], превращение [polymorph], защита от добра и зла [protection from evil and good], луч холода [ray of frost], каменная стена [wall of stone].*

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно находится у Казимира. Он передаст его персонажам, если те пообещают отправиться вместе с ним в Янтарный Храм и помогут ему найти способ вернуть его сестру Патрину из мёртвых.

N9B. Землянки сумеречных эльфов

Шесть простых домов окольцовывают холм, группами по три выступая с северной и южной сторон.

> Хмурая фигура в плаще стоит перед входной дверью этой землянки.

Фигура в плаще – это **стражник** [guard] (Н мужчина сумеречный эльф). Если персонажи выглядят дружелюбными и ищут, с кем бы можно было поговорить, стражник направляет их в землянку Казимира (область N9a). Ни при каких обстоятельствах стражник не позволит незнакомцам войти в дом, который он охраняет.

Каждая землянка внутри выглядит схоже с землянкой Казимира. Все они сейчас пустуют. (за исключением девяти стражников, которых оставили охранять дома, сумеречные эльфы отправились на поиски Арабэлль.)

N9C. Шатёр вистани

> Снаружи фургона свалены пустые винные бочки. Изнутри шатра раздаются щелчки кнута, сопровождаемые вскриками молодого мужчины. Три шипящих костра заполняют шатёр дымом, и через его завесу вы видите шестерых вистани, распластавшихся в разных местах на мёртвой траве. Полуживой подросток без рубахи и с исполосованной до крови спиной привязан верёвкой за запястья к центральному столбу. В этот момент старший и больший человек в клёпанном кожаном доспехе наносит ему ещё один удар кнутом, из-за чего молодой человек снова вскрикивает. В тени большего человека стоит третий воин в клёпанном кожаном доспехе. «По легче, брат,» говорит он громиле с кнутом. «Думаю, Алексей, получил свой урок.»

One square = 10 feet
Vistani Camp
(Area D)
W
S
N
E
+10'
+20'
+30'
+30'
+20'
+10'
a
b
c
d
e
f
g
h
i

Два мужчины клёпанных кожаных доспехах – это лидеры лагеря вистани – братья Луваш [Luvash] (ХЗ мужчина человек **капитан разбойников** [bandit captain]) и Арригал [Arrigal] (НЗ мужчина человек **наёмный убийца** [assassin]). Если вы использовали зацепку приключения «Мольба о помощи», тогда персонажи уже встречались с Арригалом. Луваш настолько пьян, что получает помеху на броски атаки и проверки характеристик. Ключ от одного из навесных замков фургона с сокровищами (область N9i) есть у каждого из братьев.

Луваш наказывает вистани по имени Алексей (ХН мужчина человек **разбойник** [bandit] у которого осталось 3 хита) за то, что тот не уследил за его дочерью. Появление персонажей отвлекает Луваша и он забывает об Алексее чтобы на некоторое время примерить роль гостеприимного хозяина, но лишь до того момента, пока персонажи его не утомят своим присутствием или не станут ему угрожать. Алексей винит себя в том, что не следил за маленькой хулиганкой более внимательно и принимает своё наказание. Если персонажи пытаются спасти его, он кричит, требуя, чтобы они остановились, не собираясь показывать слабость перед Лувашем и Арригалом.

Кроме Луваша, Арригала и Алексея, рядом, в шатре, без сознания, находятся ещё шестеро пьяных вистани (ХН мужчина или женщина человек **разбойник** [bandit]). Пьяный вистани просыпаются только если он получает 5 или более урона и после чего у него остаётся как хотя бы 1 хит.

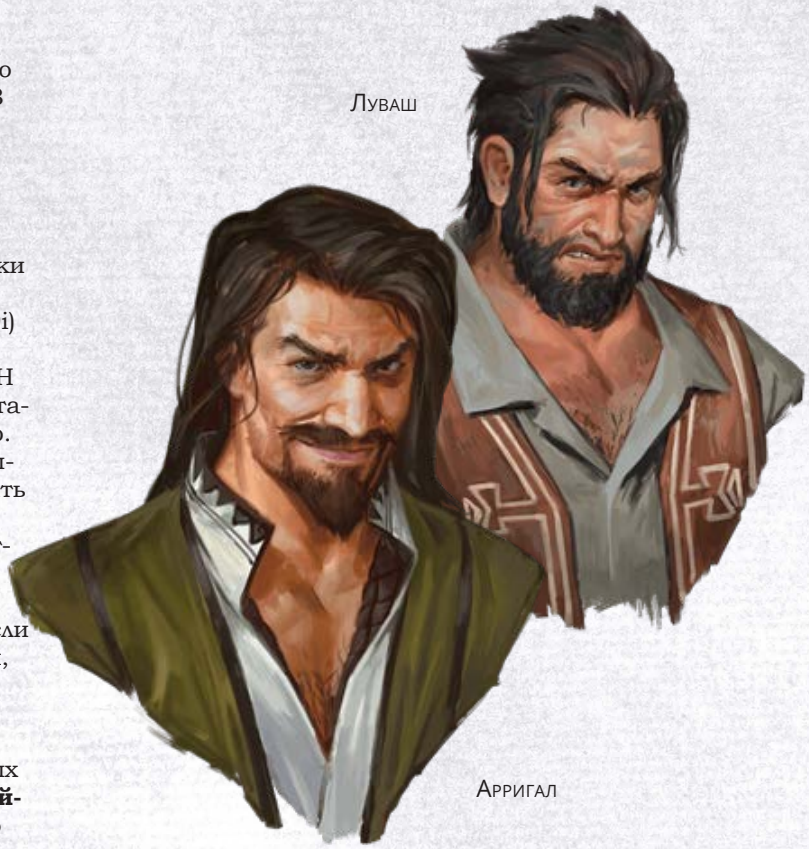
Общение с Лувашем. Луваш расстроен пропажей его семилетней дочери, Арабэлль. Она отсутствует чуть больше дня. Из-за того, что все в лагере были пьяны и Арригала не было рядом, никто не может вспомнить, что видел или слышал что-то странное. Луваш собирается найти её во что бы то ни стало и к моменту появления персонажей, большинство обитателей лагеря обыскивают лес. (В лагере не хватает двенадцати **разбойников** [bandit]. Каждый час 1к4 из них возвращаются в лагерь, без новостей о местонахождении Арабэлль.)

Если будет поднята тревога, девять трезвых вистани **разбойников** (НЗ мужчина или женщина человек) появляются из трёх окрестных фургонов (область N9g) и прибывают в шатёр через 2 раунда с оружием наготове.

Луваш не станет лезть в дела персонажей без разрешения Страда, и, более того, он собирается дать вампиру разбираться с ними самому. За сходную цену, он предлагает продать персонажам зелья, которые позволят им свободно проходить через смертоносный туман, окружающий долину. Он держит их в фургоне с сокровищами (область N9i). Зелья, естественно, не работают.

Если персонажи спасают Арабэлль на озере Зарович (глава 2, область L) и безопасно доставляют её в лагерь, Луваш безмерно рад и предлагает отплатить за услугу. Он не продаёт им поддельные зелья («Эмм... они не настолько действенные, как могли бы быть»). Вместо этого он позволит им выбрать сокровище из фургона с сокровищами вистани (область N9i).

Если персонажи попросят у вистани что-то не заслужив доверия Луваша, он соглашается иметь с ними дело, при условии, что они выполнят одно из двух заданий: либо найти его пропавшую дочь, либо добыть шесть бочек вина и доставить их в лагерь. Луваш предлагает им взять вино в Валлаки или отправляться прямиком к поставщику – на винодельню Винный Волшебник. Он не особо переборчив относительно качества вина.



Луваш

Арригал

Общение с Арригалом. Арригал куда более опасен, чем его брат-громила. Если персонажи имеют у себя что-либо полезное или вредоносное для Страда и Арригал узнаёт об этом, он попытается лишить персонажей этой вещи, преследуя их, если это потребуется и даже может попытаться убить одного или нескольких из них, если посчитает, что ему удастся скрыться вместе с предметом. Если ему это удаётся, он берёт одну из ездовых лошадей (область N9d) и доставляет предмет Страду в Замок Равенлофт.

N9D. Лошади

На вершине холма повсюду лежит ещё тёплый лошадиный навоз. Более двух дюжин лошадей привязаны к каменным блокам внутри круга из фургонов, но вне шатра.

Большинство животных являются упряжными лошадьми [draft horse], но некоторые из них – это заседланные ездовые лошади [riding horse]. Всего на привязи находятся двадцать четыре тягловых и шесть ездовых лошадей.

N9E. Фургон Луваша

Этот фургон с округлой крышей выглядит лучше других. Занавеси из золотого шёлка закрывают окна, а на колёсах установлены колпаки в виде солнц. Железная труба выходит из крыши.

Внутри фургона Луваша бардак. Пустые бурдюки, грязная одежда и плешивые шкуры разбросаны повсюду. Небольшой гамак подвешен поперёк фургона под сидением возницы служил кроватью для Арабэлль. Платяная кукла с глазами-пуговицами лежит в гамаке; более у Арабэлль нет ничего.

Маленькая железная печка в центре фургона поддерживает там тепло.

Сокровища. Колпаки с колёс фургона в виде «золотых солнц» стоят 125 зм каждый (комплектом 500 зм).

N9F. Фургон спящих вистани

В лагере стоит четыре таких фургона.

> Вы слышите тяжёлый храп внутри этого фургона с округлой крышей.

В каждом этих фургонах находятся 1к4 напившихся до без сознания вистани (ХН мужчина и женщина человек **разбойник** [bandit]). Эти вистани просыпаются, если их фургон станет шататься или если они получит урон и у него останется хотя бы 1 хит.

N9G. Фургон играющих вистани

В лагере находятся три таких фургона.

> Громкие голоса и смех слышатся из этого фургона с округлой крышей.

В каждом из этих фургонов находятся трое вистани (ХН мужчина и женщина человек **разбойник** [bandit]). Вистани играют в кости на вино и услуги, потому как у них нет денег. Услышав сигнал тревоги, они достают оружие и направляются в шатер (область N9c).

N9H. Семейный фургон вистани

В лагере находятся три таких фургона.

> Хриплые крики и смех слышатся из этого фургона с округлой крышей.

В каждом из этих фургонов находятся один взрослый вистани (ХН мужчина и женщина человек **обыватель** [commoner]) и 1к4+1 ребёнок вистани (ХН мужчина и женщина человек не боец [noncombatant]). Взрослый присматривает за играющими детьми, учит детей их наследию или рассказывает им страшилки.

N9I. Фургон с сокровищами вистани

> Два железных навесных замка держат запертым этот фургон с округлой крышей.

Вистани держат все свои сокровища в этом фургоне. Дверь в этот фургон заперта на два замка с разными ключами. Один ключ находится у Луваша, второй – у Арригала. Каждый замок оборудован ловушкой с отравленной иглой (см. «Примеры ловушек» в главе 5, «Окружающая среда» в *Руководстве Мастера*).

Сокровища. В фургоне находятся следующие предметы:

- Деревянный сундук, в котором находится 1200 эм (на каждой отчеканен профиль Страда)
- Железный сундук, в котором находятся 650 зм
- Ониксовая ювелирная шкатулка с золотой филигранью (стоимостью 250 зм), в которой находятся шесть дешёвых ювелирных изделий (по 50 зм каждое) и *зелье яда [potion of poison]* в пузырьке без маркировки (стоимостью 100 зм)
- Деревянный трон с золотыми накладками и декоративными камнями (стоимостью 750 зм)
- Скатанный 10-футовый ковёр с изысканным узором в виде единорога (стоимостью 750 зм)
- Маленькая деревянная коробочка с двенадцатью фальшивыми зельями в закупоренных бутылях из тыквы (вистани продают эти не волшебные эликсиры наивным чужакам, утверждая, что это защитит их от смертоносных туманов, окружающих Баровию)

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно лежит среди других вещей в фургоне.

Особые события

Любое из следующих событий может произойти, пока персонажи находятся в Валлаки.

Фестиваль Пылающего Солнца

Фестиваль Пылающего Солнца начинается через три дня после того, как персонажи впервые прибывают в Валлаки. Вы можете отложить фестиваль, если персонажи слишком задерживаются где-то или ушли куда-то в другое место, или вы можете, наоборот, подогнать начало, если персонажи кажется куда-то спешат.

> По грязным улицам под грозовым небом к группе скорбных мужчин и женщин, несущих десятифутовый плетенный шар, бредёт парад несчастных детей, одетых в костюмы цветов. Бургомистр и его улыбающаяся жена, которая держит в руках редкий букет увядающих цветов, следуют за процессией верхом. Под хмурыми взглядами обеспокоенных наблюдателей, шар вносят на городскую площадь. Там, его водружают и закрепляют на пятнадцатифутовом помосте, после чего горожане принимаются поливать его маслом. Прежде чем плетёное солнце поджигают, небо разверзается внезапным ливнем. «Всё будет хорошо!» выкрикивает бургомистр взмахивая шипящим факелом и демонстративно широким шагом направляется через дождь к плетёному шару, лишь для того, чтобы швырнуть в сооружение факел, который тухнет прежде, чем долетает до сферы.
>
> Одинокий смешок вырывается из толпы, привлекая к себе разъярённый взгляд бургомистра и вызывая вздохи толпы.

Смешок исходит от Ларса Кьюрлса [Lars Kjurls] (ЗД мужчина человек **стражник** [guard]), члена городского ополчения. Другие стражники ошеломлены несвоевременным смешком Ларса. Бургомистр немедленно арестовывает Ларса за «злостность и недоброжелательность». Если персонажи не вмешиваются, Ларса сковывают по рукам и ногам, после чего тащат за лошадью бургомистра для всеобщего «увеселения». Бургомистр сам едет на своей лошади.

Развитие событий

Если персонажи каким-либо образом подвергают сомнению действия бургомистра, он приказывает изгнать их из Валлаки. Если они протестуют, он приказывает стражникам арестовать их, отобрать у них оружие и силой выгнать их из Валлаки остриями мечей.

Если персонажи лишаются своего оружия, Хранители Пера (см. область N2) немного погодя крадут их оружие и возвращают его персонажам.

Если у стражи не получается выполнить приказ бургомистра, он отступает в свой особняк, а горожане разбегаются по домам, отдавая город в распоряжение персонажей.

Тигар, тигар

Карл и Николай Вахтеры (см. области N2 и N4) – молодые и глупые представители гордого дворянского рода. Пьяные братья прокрадываются на Склады Арасека (область N5), пока все заняты фестивалем на городской площади. На слабо, один из них стучит по фургону. Саблезубый тигр, запертый внутри, приходит в ярость и выламывает дверь фургона. Персонажи и остальные, находящиеся рядом, горожане

слышат крики молодых людей, когда тигр вырывается наружу. Он бежит от складов, не причиняя вреда Вахтерам и начинает рыскать по улицам, пытаясь вырваться на волю. Крики о том, что кто-то видел тигра на улицах, прерывают фестиваль и заставляют людей разбегаться по домам.

Саблезубый тигр не трогает никого, пока не получает урона, после чего он набрасывается на то, что воспринимает источником урона. Если Айзек Стражни всё ещё жив, он собирает шестерых стражников и отправляется на охоту за тигром с намерением убить животное. Тем временем, Риктавио делает всё возможное, чтобы заманить животное назад в фургон, уверяя горожан, что он им не навредит.

Развитие событий

Если бургомистр всё ещё находится у власти, он объявляет расследование, чтобы узнать откуда на улицах появился тигр. Проводятся допросы стражников и местных жителей. Братья Вахтеры прикидываются невиновными, настаивая на том, что они были на фестивале, но Гюнтер и Елена Арасек (область N5) признаются, что слышали «злобное рычание» и скребущиеся звуки изнутри карнавального фургона, оставленного на территории их складов. Когда на них оказывают давление, Арасеки признаются, что видели, как «странный хозяин» фургона ежедневно сбрасывал еду в фургон через люк в крыше. Они также признаются, что полу-эльф платил им за молчание.

После того, как бургомистр узнаёт, что тигр принадлежит Риктавио, он приказывает стражникам арестовать загадочного барда. Если Риктавио считает, что персонажи могут ему помочь, он просит их отвлечь бургомистра и стражников, пока он заберёт свою лошадь, фургон и тигра (в указанном порядке). Если персонажи спросят о том, куда Риктавио планирует направиться, он расскажет им о старой башне западнее, где он сможет залечь на дно (см. главу 11, «Башня Ван Рихтена»).

Желание леди Вахтер

Эрнст Ларнак (см. область N4) начинает следить за персонажами. Те из них, чей показатель пассивного Восприятия равен 14 или больше, заметят это. Если они выступят против него, он будет утверждать, что следит за всеми чужаками, но не упомянет имени своего нанимателя. Если персонажи станут угрожать ему, он отступит и придёт с докладом к леди Вахтер, после того, как убедится, что за ним не следят и не преследуют.

Леди Вахтер в этот момент как раз ищет могущественных союзников, чтобы вступить в борьбу против бургомистра. Если Эрнст скажет ей, что персонажи соответствуют её требованиям, леди Вахтер отправит им приглашение на приватный ужин в Вахтерхаус, через Эрнста или своих сыновей. Во время ужина, леди Вахтер определит, станет ли сил и решимости у персонажей сломить барона.

Если персонажи отклонят её приглашение или покажут себя врагами Страда, леди Вахтер отметит их как своих врагов и постарается уничтожить их при случае, не раскрывая себя.

Развитие событий

Как только она определит, что персонажи её враги, леди Вахтер вручает Эрнсту сумку с 100 зм (взятой из области N4q) и наказывает ему доставить её в лагерь вистани, расположенный за городом (область N9), вместе с письмом от неё, в котором она просит вистани избавиться от персонажей, как только те покинут город. Вистани сожгут письмо после прочтения, согласно требованию леди Вахтер.

Если персонажи спасли Арабэлль (см. главу 2, область L), вистани возвращают золото леди Вахтер Эрнсту и не делают ничего.

В противном случае, вистани разбойник следит за дорогой, восточнее Валлаки и докладывает в лагерь, если видел покидающих город персонажей. Вистани, обеспокоенные тем, что персонажи могут оказаться им не по зубам, отправляют одного гонца на лошади, чтобы опередить персонажей и предупредить Страда. Если Арригал всё ещё жив, он отправляется самостоятельно. В противном случае, за это берётся молодой вистани разбойник по имени Алексей (см. область N9c).

Пир Св. Андрала

Персонажи могут предотвратить это особое событие, вернув кости Св. Андрала в церковь (область N1) или уничтожив порождения вампира, прячущиеся в лавке гробовщика (область N6). Если персонажи остаются в Валлаки на три или более дней и не возвращают кости, и не уничтожают порождения вампира, Страд наносит визит в лавку гробовщика, следующим вечером и организовывает нападение на церковь.

Порождения вампиров нападают той же ночью. Они взбираются на внешние стены и крышу церкви Св.Андрала, тогда как четыре **роя летучих мышей** влетают внутрь через колокольню и пугают паству. Когда горожане начинают разбегаться из церкви, порождения вампира набрасываются на них.

Во время хаоса, Страд проникает в церковь в форме летучей мыши, обращается в вампира и нападает на отца Лукьяна. Если персонажи не вмешиваются, Страд, прежде чем вернуться в Замок Равенлофт, убивает священника.

Если отец Лукьян погибает, местные жители хоронят его тело на церковном кладбище, на следующую ночь после чего, он поднимается в виде **порождения вампира** под контролем Страда. Если Риктавио (область N2) узнаёт о смерти священника, он предлагает персонажам сжечь тело священника, чтобы предотвратить его возвращение из мёртвых.

Развитие событий

Нападение на церковь Св. Андрала деморализует и пугает город. После нескольких дней, страх и заблуждения оборачивают гнев горожан на бургомистра. Мантра барона Валлаковича «Всё будет хорошо!» не может защитить его от их ярости. Не смотря на вмешательство персонажей, особняк бургомистра поджигают, а барона, его жену и сына пригоняют на городскую площадь, бросают в колодки и забивают камнями насмерть. Если он всё ещё жив, Айзек Стражни бежит из города, чтобы избежать подобной участи. Где он будет прятаться, решать вам, но наиболее вероятными будут такие места, как Старая Костедробилка (глава 6), Аргинвостхольт (глава 7) или Руины Береза (глава 10).

Если персонажи отобьют нападение на церковь и защитят Отца Лукьяна, Страд навестит Вахтерхаус (область N4), где он составляет письмо, которое просит леди Вахтер передать персонажам. Письмо написано рукой Страда и настоятельно приглашает персонажей прибыть в Замок Равенлофт. Леди Вахтер приказывает своему шпиону, Эрнсту Ларнаку, или одному из сыновей передать письмо персонажам. Если персонажи откроют и прочтут его, покажите игрокам «Приглашение Страда» из приложения F. Если персонажи направляются в замок, по пути с ними не происходит случайных столкновений.

Краткая сводка вариантов развития событий в городе, коих в общем можно выделить четыре:

1. персонажи устраивают переворот сами по себе
2. персонажи поддерживают барона Валлаковича
3. персонажи поддерживают леди Вахтер
4. персонажи не вступают ни в какие дела

Вариант 1

К этому может привести множество событий, от элементарной попытки решения всех проблем методом «топором в череп без лишних вопросов», до сознательной попытки захвата власти над городом для нового «Великого Меня»! В этом случае, череда событий примерно следующая (считаем, что из каждой ситуации персонажи выходят живыми победителями):

- Стража и Айзек собираются и нападают на персонажей
- Узнав о беззащитности барона, горожане (возможно под руководством леди Вахтер) сжигают его дом, а его с семьёй забивают камнями на городской площади. Как это будет, см. событие «Пир Св. Андрала».
- Леди Вахтер пытается захватить власть (при поддержке порождений вампира и вистани из лагеря рядом или без них) и изгнать персонажей, как главных смутьянов (при надобности, в ход пойдёт наглая ложь)
- После всего этого у них будет выбор – выдвинуть кого-то (вроде Мартикова) на должность бургомистра, либо занять её самостоятельно. Под управлением «положительных» НИП положение в городе несколько стабилизируется, но со временем это может привлечь внимание Страда. Дальнейшие события, как и последствия принятия управления городом на себя, остаётся на ваше полное усмотрение.

Стоит также упомянуть, что никто в городе не помышляет о смене текущего положения дел, кроме леди Вахтер, а значит, даже если персонажи и запросят какую-то поддержку у Хранителей Пера или кого-то другого – очень сомнительно, что они получат что-то действительно существенное, ведь никто всерьёз не желает брать на себя ответственность за судьбы этого города.

Вариант 2

Этот вариант развития событий также видится мне весьма вероятным – ведь персонажи могут попытаться для начала решить всё миром и вразумить сумасбродного барона. При таком развитии событий барон отвергнет все их увещевания и отправит их восвояси или с мелкими поручениями согласно тексту этой главы. Это приведёт к особым событиям «Фестиваль Пылающего Солнца», на следующий день после которого происходит событие «Пир Св. Андрала», в результате которого персонажи становятся свидетелями резни и переворота в городе.

Вариант 3

К этому варианту событий может привести событие «Желание леди Вахтер» или самостоятельный визит персонажей в Вахтерхаус. Так или иначе далее либо план леди Вахтер воплощается в жизнь согласно событию «Пир Св. Андрала», либо события развиваются по событию «Желание леди Вахтер». Оба события скорее всего приведут леди к преждевременной встрече с её праотцами.

Вариант 4

Если же персонажи постараются не вступать в какие-либо политические игры горожан, но останутся в городе, им всё же придётся лицезреть события «Фестиваль Пылающего Солнца», на следующий день после которого происходит событие «Пир Св. Андрала», которое не должно оставить персонажей в стороне.

Глава 6: Старая Костедробилка

Когда-то служившая для Валлаки зерновой мельницей, эта покосившаяся ветряная мельница теперь является домом для трёх ночных карг [night hag]: Морганты [Morgantha] и её гнусных дочерей, Бэллы Санбэйн [Bella Sunbane] и Оффалии Вормвиггл [Offalia Wormwiggle]. Карги попали в ловушку Баровии, но им здесь понравилось. Используя свои действия Смена Формы, чтобы выглядеть женщинами – плохо одетой матерью и её невзрачными дочерями – карги похищают детей и пожирают их, а их маленькие кости мелют в муку, с помощью старых жерновов мельницы. Эта мука является ключевым ингредиентом для сонного печенья, которое карги предлагают взрослым жителям Баровии, которые отчаянно жаждут покинуть домен Страда.

Сделанное из костей невинных, сонное печенье позволяет жителям Баровии войти в транс, где они могут отправиться в райские места, полные радости. Когда взрослые более не могут себе позволить покупать у карг сонное печенье те предлагают обменять печенье на их детей, таким образом играя на эгоизме взрослых и получая ингредиенты, необходимые для новых порций печенья. Так карги сеют разлад в домене Страда и потому, им не приходится отбирать детей силой. Карги заинтересованы лишь в детях, которые обладают душой. Они колют каждого ребёнка иглой и если ребёнок заплачет, это служит знаком, что у него есть душа.

Шабаш Морганты

Карги обладают общей способностью к колдовству при помощи шабаша (см. врезку «Шабаш Карг» в разделе «Карги» *Бестиария*). Если одна или более карг погибают, шабаш будет сломлен. Если одна из них умирает, Морганта отправляется на поиски человеческого ребёнка, чтобы поглотить его и родить новую дочь (как то описано в *Бестиарии*).

Морганта отдала глаз карги их шабаша Сайрусу Бельвью [Cyrus Belview], уроду-слуге Страда (см. главу 4, область К62), чтобы иметь возможность шпионить за Замком Равенлофт и приглядывать за вампиром. Карги страшатся Страда и уважают его власть над землями. Для большей информации по глазу карги, обратитесь к разделу «Карги» *Бестиария*.

Сонное печенье

Это печенье имеет вкус и выглядит как маленькие мясные корзинки. Существо, которое съест одно такое печенье, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16 или впасть в транс на 1к4+4 часа, во время которого, оно недееспособно, а его скорость равна 0. Транс заканчивается, если подверженное ему существо получает любой урон или кто-то другой использует действие, чтобы встряхнуть существо, выводя его из ступора.

Пока существо находится в трансе, оно видит сны о некоем наполненном радостью месте, далёком от зла этого мира. Места и существа во сне живые и ощущаются вполне реальными, а когда сон завершается, испытавшее его существо желает возвратиться туда вновь.

Лучше будет, если вы узнаете гастрономические предпочтения своих игроков прежде, чем описывать им внешний вид и состав печенья, и измените описание печенья так, чтобы оно наилучшим образом подходило игрокам и вызывало желание хотя бы его попробовать.

Следует продумать условия развития зависимости и симптомы абстинентного синдрома для этих «печенек». Например:

1) Кроме эффекта «райского сна», персонаж, испытавший его получает вдохновение. Это, хоть и не большая, но ощутимая польза, которая сподвигнет персонажей прийти за новой порцией печенек.
2) Персонаж получает зависимость после 2-3 «райских снов» (лучше двух. Только hardcore).
3) Зависимый персонаж, если не ест «печеньку» во время отдыха, должен пройти спасбросок Мудрости Сл 16, чтобы перебороть тягу к печенью. При провале спасброска до начала следующего отдыха, он получает помеху на проверки и спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы.
4) При длительном приёме этих «печенек» (после 4-5 успешного приёма), персонаж более не получает эффекта от отдыха, если не употребляет «печенье» во время него.

С помощью этого, карга может попытаться выторговать у персонажей собственную жизнь в обмен на «печенье» попытаться переманить зависимого персонажа на свою сторону в решающий момент боя. «Переходи на тёмную сторону! У нас есть печеньки!»

ГРЁЗЫ – ЭТО ДЛЯ ЖИВЫХ.
— Страд фон Зарович

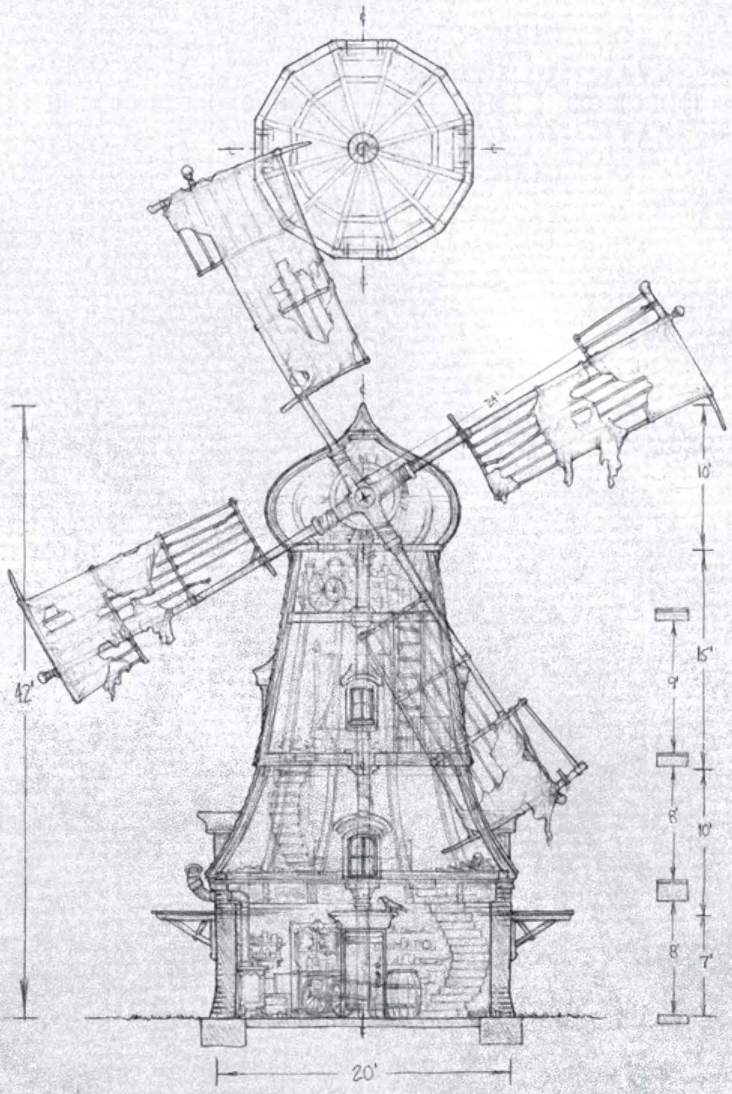
Приближаясь к мельнице

По стенам мельницы можно легко взбираться. Деревянные полы создают несколько этажей. Внутри нет света, так как карги обладают тёмным зрением [darkvision].

> Старая Свалическая Дорога проходит здесь извилистым путём пробираясь сквозь Горы Балинок [Balinok Mountains] и превращаясь в тропу, спускающуюся по склону в заполненную туманом долину. В сердце долины вы видите обнесённый стенами город, стоящий на берегу огромного горного озера, чьи воды черны и неподвижны. Ответвление дороги ведёт на запад к выступу, на вершине которого взгромоздилась ветхая каменная ветряная мельница, изогнутые деревянные лопасти которой полностью лишены парусины.

Более внимательное изучение мельницы даст несколько дополнительных деталей:

> Здание с луковичной крышей накренилось вперёд и слегка в сторону, будто пытаясь отвернуться от грозового, серого неба. Вы видите стены серого кирпича и покрытые копотью окна на верхних этажах. Ветхая деревянная платформа опоясывает мельницу выше не прочного дверного проёма, ведущего внутрь. На деревянную балку над дверью взгромоздился ворон. Он взволновано перепрыгивает с места на место и каркает на вас.



Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 12, чувствует, что **ворон** пытается предупредить группу о чём-то. После того, как он доставит послание, ворон улетает по направлению к Валлаки, городу в долине внизу (см. главу 5).

За мельницей располагается лес. Как только они доберутся на холм, где стоит мельница, персонажи могут разглядеть кольцо из четырёх приземистых мегалитов на краю леса. Вороны кружат в воздухе над камнями, которые описаны в конце этой главы.

Области мельницы

Следующие области соответствуют пометкам на карте Старой Костедробилки на странице 127.

О1. Первый этаж

> Первый этаж был превращён в передвижную кухню, но здесь всё также грязно. Вёдра и старая посуда свалена грудами повсюду. Добавляя беспорядка, здесь располагается тележка разносчика, курятник, тяжёлая деревянная кастрюля и миленький деревянный кабинет, с нарисованными на дверцах цветами. Кудахтанье кур дополняется кваканьем жаб.
>
> Сладкий запах теста смешивается с ужасной вонью, которая обжигает ваши ноздри. Ужасный запах исходит из открытой, стоящей в центре комнаты бочки.
>
> Тепло исходит от каменной печи у одной из стен, а у стены напротив неё располагается обваливающаяся лестница. Вскрики и хохот, доносящиеся откуда-то сверху заставляют старую мельницу содрогаться.

Потолок здесь 8 футов высотой. Если персонажи исследуют комнату, прочтите:

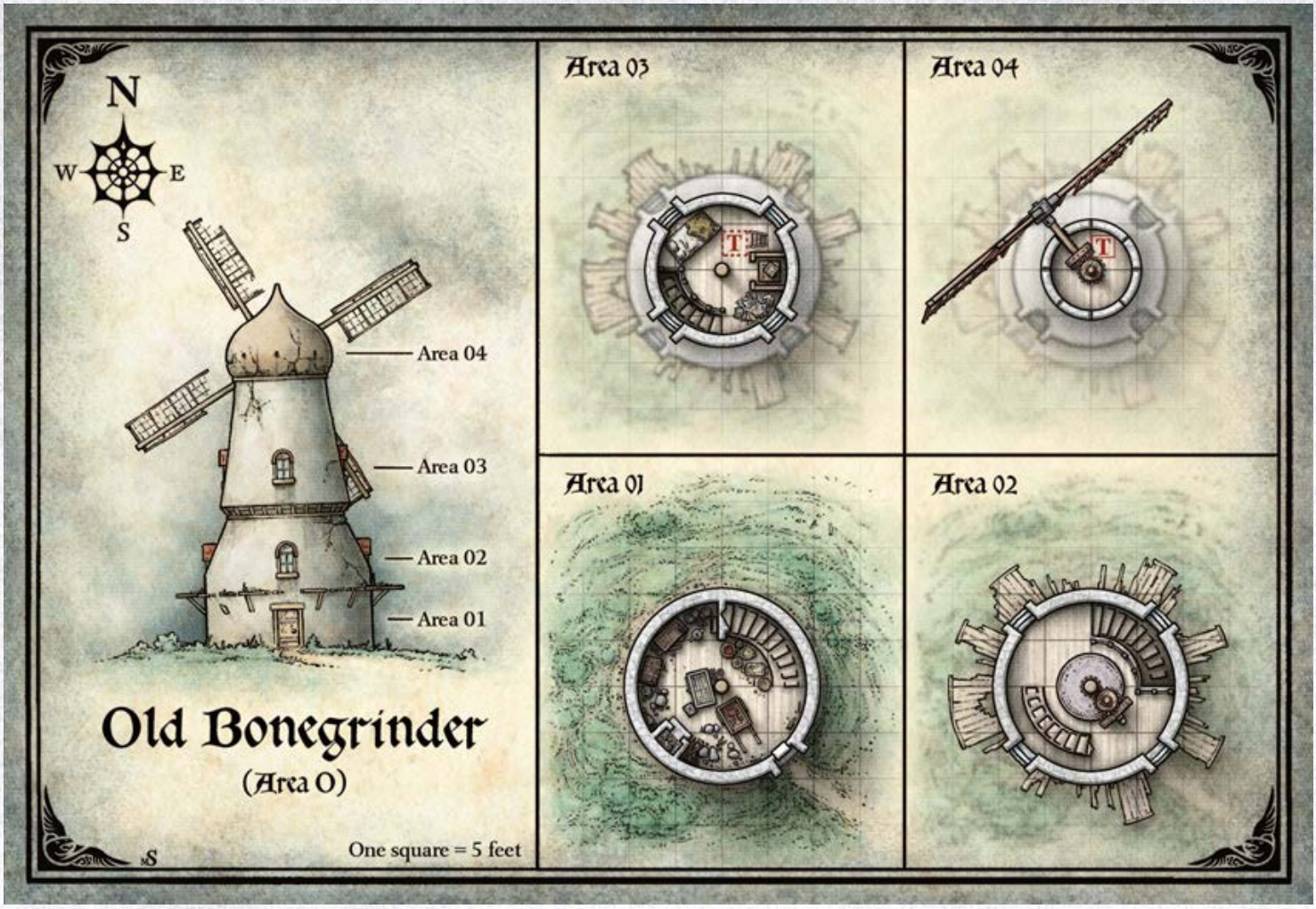
> Маленькие человеческие кости устилают плиты пола.

В печи сейчас печется дюжина печений. Морганта проверяет их каждые 10 минут. Лестница изгибаясь, ведёт в область О2.

Блестящая, черновато-зелёная демонская гниль содержится в бочонке. Морганта может использовать бочонок в качестве водоёма для заклинания *наблюдение [scrying]*. Также она может действием трижды постучать по бочонку, чтобы призвать **дретча** [dretch]. Демон выбирается из бочонка в конце хода Морганты и повинуется командам ночной карги в течение 1 часа, после чего он превращается в лужу гнили.

Морганта может призвать до девяти дретчей таким образом, прежде, чем гниль исчерпается. Кабинет Морганты содержит деревянные чаши, наполненные травами и ингредиентами для выпечки, включая муку, сахар и несколько тыквенных бутылей с костяной мукой. На внутренней стороне двери кабинета подвешена дюжина прядей волос. Среди различных отваров есть три маркированных контейнера, в которых содержатся различные эликсиры. Первый эликсир, промаркированный как «Молодость» выглядит как золотистый сироп, который магическим образом заставляет употребившего его выглядеть моложе и привлекательнее на 24 часа. Второй эликсир, промаркированный как «Хохот» – это не магический красный чай, который заражает употребившего его хохочущей лихорадкой [cackle fever] (см. «Болезни» в главе 8, «Проведение игры» в *Руководстве Мастера*). Третий эликсир выглядит как зеленоватое молоко с меткой «Молоко Матери», на самом деле является дозой бледной настойки [pale tincture] (см. «Яды» в главе 8, «Проведение игры» в *Руководстве Мастера*)

В курятнике расхаживает петух, три курицы и лежат несколько яиц.



В деревянной кастрюле, в крышке которой проделанные крохотные отверстия, находится сотня квакающих жаб. Несколько жаб сбегают, если крышку поднять, но они полностью безвредные.

O2. Костедробилка

Если её выманили куда-то ещё, группа сталкивается с Моргантой здесь. Здесь она мелет детские кости в муку для своего сонного печенья.

> Осунувшаяся, грузная старая женщина с лицом, сморщенным как печёное яблоко, подметает пол, перекатывая несколько старых костей и поднимая облака белой пыли своей метлой. На ней испачканный кровью и мукой фартук. Длинное, острое шило держит её собранные в клубок седые волосы.
>
> Закопченные окна пропускают совсем немного света в эту восьмифутовую комнату, большую часть которой занимает большой жернов, соединённый с деревянным валом, уходящим в потолок в центре комнаты. Каменные ступеньки продолжают подниматься вверх – туда, откуда доносится громкий хохот.

Старая женщина – это Морганта, **ночная карга** [night hag]. Она не против посетителей, если они прибыли вести дела. Она пытается продать крайнюю партию своего сонного печенья по 1 зм за каждое. Она с гордостью отзывается о своей выпечке, утверждая, что использует только лучшие ингредиенты. Если персонажи выглядят незаинтересованными её товаром, она кричит «Проваливайте!». Если они нападают или отступают, чтобы сбежать, она зовёт своих дочерей и вступает в бой.

Карга управляется с жерновом вручную, ведь лопасти ветряной мельницы более не улавливают ветер.

O3. Спальня

Ночные карги [night hag] Бэлла Санбэйн и Оффалия Вормвиггл находятся здесь, если их не выманили в другое место.

> Вокруг толстого, деревянного вала, вертикально расположенного в этой весьма тесной, круглой комнате, приплясывают две молодые, но уродливые женщины, одетые в шёлковые шали и халаты из лоскутов кожи. Длинные иглы торчат из их спутанных, чёрных шевелюр. Женщины хохочут от радости.
>
> В прогнившем деревянном чулане стоят три ящика, установленные один на другом, с небольшими дверцами в каждом из них. Рядом с ближайшим из ящиков тряпьём свалена одежда. Лестница приставлена к деревянному люку в потолке на высоте девяти футов. Заплесневелая кровать с порванным балдахином стоит неподалёку.

Дочери Морганты выглядят отталкивающе даже в своих человеческих обличьях. Когда они не поют, не пляшут и не рассказывают ужасные шутки друг-другу, они тычут иглами пойманных ими детей, пока те не начинают плакать. Любая попытка освободить детей приводит к гневу карг.

Одежда, сброшенная рядом, принадлежит детям, которых ночные карги уже сожрали. Люк в потолке может быть открыт и ведёт в область O4.

Каждый ящик квадратный и имеет грани в 3 фута длинной. Верхний ящик пуст, но в среднем и нижнем сидит по ребёнку. На наружной стороне каждого ящика располагается маленькая дверь с железной щеколдой и петлями. Её легко отпереть и открыть снаружи.

Двое пленных детей (ЗД мальчик и девочка, не бойцы [noncombatant]) были взяты из деревни Баровия после того, как их родители отдали их каргам в обмен на сонное печенье. Мальчика зовут Фрик и ему семь лет. Девочку зовут Миртл и ей едва исполнилось пять. Их ящики усеяны крошками из-за того, что карги откармливали их. Если детей освободить, ни один из них не пожелает возвращаться домой, из-за того, что сделали их родители. Они оба хорошо говорят об Исмарке и Ирине из деревни Баровия и надеются на то, что их отведут к ним.

Сокровища

Карги не используют кровати для сна, он держат там свои сокровища. Шесть дешёвых ювелирных изделий (по 25 зм каждое) спрятаны в заплесневелом соломенном матрасе.

О4. Чердак под куполом

Вы добрались до верхушки мельницы – куполообразной комнаты, заполненной старыми механизмами. Здесь не так много места. Свет проникает на чердак сквозь маленькие дыры в стенах.

Персонажи, обыскивающие эту комнату, обнаружат лишь несколько старых, покинутых птичьих гнёзд.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно легко находится либо под одним из птичьих гнёзд, либо среди грязи в углу.

Мегалиты

Четыре древних камня близ мельницы установили столетия назад изначальные жители долины. На каждом покрытом мхом камне грубо вытесаны изображения городов, каждый из которых ассоциирован с временем года. Город зимы изображён укрытым снегом, город весны украшен цветами, город лета освещён солнечными лучами, а город осени покрыт листьями. Если персонажи спросят кого-то из священников или образованных ПМ в Баровии про эти камни, им расскажут про древнюю легенду в которой говорится о Четырёх Городах, которые по преданиям были райскими городами, где обитали Утренний Бог [Morninglord], Матерь Ночь [Mother Night], и прочие древние боги.

Несколько воронов кружат над головами, а один клюёт что-то на камне, соответствующем городу осени. При внимательном рассмотрении, персонажи различают, что ворон клюёт сонное печенье, а на земле в центре круга собрана небольшая горка детских зубов. Карги оставили их здесь, чтобы осквернить камни и оставить подношение сущности, которой они поклоняются – злобной архифее Цейтленн Кривозубой [Ceithlenn of the Crooked Teeth].

Персонажи могут знать о Цейтленн Кривозубой и её предпочтениях среди подношений при успешной проверке Интеллекта (Религия) Сл 15.

Глава 7: Аргинвостхольт

Когда Страд отбросил своих врагов в долину давным-давно, намереваясь уничтожить их, последнее с чем он ожидал встретиться – это серебряный дракон. Дракон, который звал себя Аргинвост, пришел в долину за долгие годы до того под личиной дворянина по имени Лорд Аргинвост. Дракон устроил себе логово в долине не только из-за ее идеальной красоты. Он знал о месте под названием Янтарный Храм – вместилище сил зла, охраняемое силами добра. Аргинвост хотел удостовериться, что что бы ни было заключено внутри Янтарного Храма не сможет сбежать, поэтому построил свой укрепленный особняк, Аргинвостхольт, неподалеку.

Как и многие другие серебряные драконы, Аргинвост был невероятно богат, и ему нравилось жить среди людей притворяясь одним из них. Он использовал свои ресурсы, чтобы привлечь других чемпионов добра, и доблестные рыцари наводнили долину, чтобы вступить в престижный Орден Серебряного Дракона Лорда Аргинвоста. Лишь тем, кто проходил инициацию в ордене, рассказывали об истинной природе Лорда Аргинвоста.

Во время войны между Страдом и его врагами, Орден Серебряного Дракона отогнал преступников, ищущих Янтарный Храм. Он также укрывал врагов Страда и доказал, что является совсем не легким противником для закаленных в боях солдат Страда. Но первые победы ордена не смогли выиграть войну. Даже имея Аргинвоста на своей стороне, рыцари в конце концов были смятены, когда подкрепления Страда наводнили долину. Эти силы убили последних рыцарей и сражались с драконом внутри Аргинвостхольта. После того, как дракон был убит, Страд приказал разрубить его тело на части, содрать мясо с костей, и доставить в Замок Равенлофт как трофей.

После смерти дракона, Аргинвостхольт превратился в населенные призраками руины, бывший бастион благородства и света превратился в место беспокойное и тревожное.

Орден серебряного дракона

Смерть Аргинвоста разъярила дух Владимира Хорнгаарда, величайшего из рыцарей дракона. Хорнгаард стал ревенантом и поклялся отомстить за уничтожение ордена. Его рвение было так велико, что души нескольких других рыцарей тоже вернулись, и они стали ревенантами под командованием Владимира.

Мстительные ревенанты убили многих солдат Страда, и если рыцарей нежити удавалось сразить, их души находили новые тела для того, чтобы овладеть ими. Хотя рыцари были в невероятном меньшинстве, они вели войну долгие месяцы и убили сотни врагов.

Когда Страд умер и стал вампиром, рыцари Владимира должны были бы отправиться на покой, но их души не могут покинуть владения Страда. Они отправились маршем к Замку Равенлофт, где их встретила провидица Вистани, Мадам Ева, которая и сказала им, что Страд умер только чтобы стать пленником на собственной земле, мучимый смертью своей любимой Татьяны и убийством его брата Сергея.

Услышав такие новости Владимир остановил свое продвижение и повел рыцарей обратно в Аргинвостхольт. Он осознал, что Страд уже умер и был приговорен к аду, который сотворил своими руками. Владимиру больше некуда было идти и нечего делать, так что он приказал своим рыцарям убивать агентов Страда и всех, кто может облегчить его страдания. Поглощенные ненавистью рыцари утратили свою честь и благородство. Их искупление зависит от того, сможет ли Владимир совладать со своей ненавистью. Рыцаря нежити можно найти погруженным в раздумья в руинах Аргинвостхольта.

Я СМОТРЕЛ НА МЕРТВЕЦОВ. НЕ *пройдет и часа как я отправлю их гнить в ад. Всех.*

— Страд фон Зарович
из *«Я, Страд: Воспоминания Вампира»*

Ревенанты Баровии

У ревенанта, как описано в *Бестиарии*, есть один год, чтобы добиться своей мести до того, как его тело рассыплется в пыль и душа отправится в загробную жизнь. В Баровии, однако, ревенант может оставаться в своем теле бессрочно, а после совершения мести его душа остается запертой в Баровии.

Если тело ревенанта уничтожается до выполнения мести, его душа отыскивает новое тело или скелета для того чтобы вселиться. Чтобы определить где восстанет новое тело, бросьте к20 и проконсультируйтесь со следующей таблицей.

к20	Расположение Тела
1-4	Деревня Баровия кладбище (гл. 3, область E6)
5-11	Церковное кладбище в Валлаки (гл. 5, область N1)
12	Кладбище Аргинвостхольта (область Q15)
13	Могила в деревне Крезк (гл. 8, область S3)
14	Могила на кладбище Берез (гл.10, область U4)
15-16	Могила в Свалическом Лесу (гл. 2, «Случайные Столкновения»)
17-20	Тело одного покойного персонажа игрока или НИП, там, где оно оказалось

Дух дракона Аргинвоста тоже не упокоен. Он чувствует, что рыцари были развращены и стремится помочь персонажам, надеясь, что они помогут рыцарям обрести покой. Если персонажи вернут череп дракона из Замка Равенлофт и положат его в мавзолей Аргинвостхольта, то душа дракона вознесется на высочайшую башню особняка и превратится в маяк света, который видно по всей Баровии. Маяк света напомнит Владимиру о том, что он потерял, и это позволит ему и его рыцарям отпустить свою ненависть и найти и искупление, и покой.

Приближение к особняку

Изгибающееся ответвление Старой Свалической Дороги ползет по лесному склону вершины горы к старому особняку, который взгромоздился на возвышенности, обозревая Свалический Лес и долину Реки Луна.

Когда персонажи впервые видят Аргинвостхольт, прочтите:

> Высоко над долиной реки выступает ровный мыс, на котором вырисовывается мрачный особняк, его орудийные башни накрыты сказочными конусами, а стены оканчиваются лепными зубами. Треть зданий обвалилась, как и часть крыши, но остальное кажется нетронутым. Темная восьмиугольная башня возвышается над окружающей архитектурой.
>
> Из тумана доносится отдаленный раскат грома, сопровождаемый воем волков в лесах ниже, но дом остается тихим, создавая впечатление чего-то окаменелого и давно умершего на склоне горы.

Области Аргинвостхольта

Следующие области соответствуют подписям на картах Аргинвостхольта на страницах 131 и 137.

Q1. Статуя дракона

> На гранитном кубе стороной десять футов восседает покрытая мхом статуя дракона, его крылья прижаты к его телу. Статуя смотрит на восток, в сторону особняка.

Туман не дает разглядеть черты дракона издалека, но при близком рассмотрении оказывается, что это серебряный дракон благородного происхождения, его шипастые оборки потрескались и сломались во многих местах. Высота статуи 10 футов, но она выглядит гораздо более впечатляюще из-за расположения на гранитном блоке.

Если исследовать ее с помощью заклинания *обнаружение магии [detect magic]*, то статуя излучает ауру магии проявления [evocation]. Статуя дракона раньше дышала *конусом холода [cone of cold]* при срабатывании магической ловушки, но эта ловушка больше не работает (смотри область Q2).

Q2. Главный вход

> Ступеньки из каменных плит обрамлены каменными перилами и ведут на площадку перед парой высоких деревянных дверей с заржавевшими железными полосами и дверными кольцами в виде маленьких драконов. На косяке над входом вырезано слово Аргинвостхольт.

Если существо взбирается по ступеням или ставит ногу на площадку, то драконья статуя (область Q1) открывает рот и изрыгает конус 60 футов безвредного холодного воздуха, а потом закрывает рот и больше не активируется до следующего рассвета. Когда-то статуя выдыхала конус льда и града, но магия потеряла свою эффективность за эти годы.

Двери не заперты и их можно открыть толчком, чтобы пройти через них в темное фойе (область Q3).

One square = 10 feet
Argynvostholt
(Area Q)
N
W
E
S
Q28
Q27
T
Q25
T
Q26
Q16
Q29
Q17
Q14
Q18
Q21
Q23
Q24
Open to below
Open to below
Q22
Q18
Q20
Q17
Q14
Q19
Q19
Second Floor
Q7
Q8
Q9
Q16
S
Q6
Q11
Q10
Q15
Q14
Q12
Q1
Q2
Q3
Q13
Q14
Q4
Ground Floor
Q5

Q3. Фойе дракона

Эта комната производит впечатление королевской гробницы. Большая лестница ведет к каменным балконам, поддерживаемым каменными колоннами и арками. Вытянутый, выцветший гобелен, изображающий дворянина в серебряных доспехах, свисает с железного карниза над площадкой лестницы.

Из этого фойе ведут шесть пар двойных дверей. Вдоль стен, выставленные на мраморных пьедесталах стоит три алебастровых бюста красивых мужчин. Четвертый бюст и его пьедестал были опрокинуты и их осколки разбросаны по мозаичному полу. Две люстры из кованого железа свисают с потолка как чудовищные черные пауки.

Гобелен порван местами и ничего не стоит. Это портер Лорда Аргинвоста. Алебастровые бюсты изображают несколько других человеческих личин дракона. Ступени ведут на балконы на втором этаже (область Q18).

Тень Аргинвоста

В первый раз, когда персонажи проходят через это фойе, прочтите:

Большая тень с крыльями движется по стенам и исчезает. Вы слышите мягкое звериное шипение во тьме.

Драконья тень зловещая, но безвредная.

Q4. Бальный зал пауков

Обломки разбросаны по большей части этой обширной комнаты, что вызвано частичным разрушением крыши над ней. На полу из розового мрамора упавшие люстры лежат среди сломанных кресел и другой мебели. Толстая паутина простирается от стены до стены, и по ним двигается так много гигантских пауков, что их трудно посчитать!

Девять **гигантских пауков** [giant spider] гнездятся здесь. Они нападают на любого, кто подойдет слишком близко.

Q5. Разрушенные конюшни

Здесь лежат почерневшие балки деревянных конюшен, сожженных до каменного основания. Над обломками вырисовывается частично обрушенный южный конец особняка, все три этажа которого открыты всем ветрам.

Ничего ценного в конюшне нет.

Q6. Логово дракона

Это логово, обшитое деревянными панелями, было разграблено, а мебель разбросана во все стороны. Холодный, темный очаг занимает почти все пространство на западной стене между двумя узкими окнами. К северной стене стоя прислонен саркофаг из черного дерева с изображением королевы, вырезанным на крышке.

Аргинвост превратил пустой саркофаг в винный шкаф. Теперь на полках можно найти только разбитые винные бокалы и графины. Остальная мебель логова включает в себя сгнившие диваны, сломанные стулья, опрокинутые подставки для ног и разбитые масляные лампы.

Секретную дверь у северного края восточной стены можно толкнуть, чтобы открыть кладовку (область Q11).

Оживший огонь

Если маяк Аргинвостхольта (область Q53) не зажжен, то прочтите следующий текст, когда персонажи в первый раз подходят к камину:

Огонь извергается из мертвого очага и принимает форму дракона. Он шипит, трещит и расправляет свои крылья из дыма.

Пусть персонажи сделают бросок инициативы. Огонь действует по инициативе 10 и имеет КЗ 15, 1 хит и иммунитет к огню, яду и психическому урону. Если его хиты уменьшаются до 0, он взрывается и заполняет комнату огнем, поджигая сухую мебель. Каждое существо в комнате должно сделать спас бросок Ловкости Сл 12 и получить 22 (4к10) урона огнем при провале или половину этого урона при успехе.

Огонь не атакует. В свой первый ход, если его хиты не были уменьшены до 0, он говорит:

Огненный дракон шипит, разговаривая с вами. «Мои рыцари пали во тьму. Спасите их если сможете. Покажите им свет, который они потеряли!» Сказав это, огонь затухает.

Дракон говорит об Ордене Серебряного Дракона и маяке (область Q53).

Q7. Гостиная

Порванные бархатные портьеры закрывают высокие, тонкие окна, идущие по кругу в гостиной. Мебель покрыта пылью и паутиной и лежит в беспорядке. Поврежденная латунная люстра свисает с потолка, покрытая поблекшей росписью, изображающей металлических драконов и пестрых птиц, летающих под белыми облаками.

Время и запустение повредили мебель, не оставив здесь ничего ценного.

Q8. Железные врата

Железные врата, запертые на цепь, закрывают арочный проход 10 футов в высоту в северной стене особняка. Ключ от замка на цепи был утерян давным-давно, но замок может открыть тот, кто использует инструменты вора и успешно пройдет проверку Ловкости Сл 20. Старый замок может сбить персонаж, использующий дробящее или режущее оружие и успешно прошедший проверку Силы Сл 15.

Пролеты каменных ступеней, поднимающиеся на 10 футов к западу и востоку от арки, ведут к площадкам и дверям, открывающим доступ к областям Q7 и Q9.

Q9. Жилище слуг

Порванные коричневые занавески закрывают окна этой круглой комнаты, и тяжелая портьера висит в арочном проходе к югу. По полу разбросаны обломки дюжины кроватей и других предметов мебели.

Домашние слуги Лорда Аргинвоста когда-то спали здесь. В комнате нет ничего ценного. За портьерой находится кухня (область Q10).

Q10. Кухня

Кухня была разграблена, столы перевернуты. Пол усыпан ржавой кухонной утварью и разбитой посудой. Узкие окна находятся по бокам камина и выходят на кладбище. Открытый железный чайник висит на крюке в почерневшем камине. Он громко бряцает на крюке и скачет туда-сюда, как будто внутри что-то есть.

В железном чайнике находится обычная **летучая мышь** [bat]. Когда персонажи подходят ближе она вылетает и в панике мечется по комнате.

Q11. Винный погреб

Пять бочек лежат в деревянных скобах вдоль стен этого темного, затхлого склада.

За бочками прячется раненый эльф по имени Савид (Н мужчина сумеречный эльф **разведчик** [scout]). У него осталось 4 хита и он благодарен любому лечению, которое могут предоставить герои.

Савид живет с другими сумеречными эльфами в Баровии в лагере Вистани около Валлаки (глава 5, область N9). В лесах он искал пропавшую девочку Вистани по имени Арабэлль, когда бродячая толпа игольчатых зараз [needle blight] пристала к нему. Они вынудили его укрыться в особняке.

Савид, эльф, которому больше четырех сотен лет, добровольно делится следующей информацией:

- Аргинвост был серебряным драконом и любил принимать человеческую форму. Аргинвостхольт был домом дракона.
- В человеческом обличье благородный дракон управлял группой рыцарей под названием Орден Серебряного Дракона. Они укрывали беженцев, приходивших в долину, спасаясь от армии Страда. Солдаты Страда убили дракона, уничтожили орден и разграбили особняк.
- Вистани и сумеречные эльфы избегают особняка, веря, что призрак дракона живет здесь.

Вино в бочках превратилось в уксус и испарилось давным-давно. На боках бочек написано название винодельни, Винный Волшебник, и название вина, Шампань дю ле Стомп.

Секретную дверь у северного конца западной стены можно толкнуть, чтобы пройти в логово (область Q6).

Q12. Обеденный зал

Стол длиной двадцать футов со скульптурами драконов вместо ножек стоит в центре этого зала. Спинки стульев, окружающие этот стол, вырезаны наподобие сложенных драконьих крыльев, а несколько стульев перевернуты и разбиты на куски. Над столом подвешена хрустальная люстра, которая светится мягким белым светом. В оконных альковах стоят две статуи, изображающие в полный рост рыцарей со шлемами с драконьими крыльями и щитами.

Дождевая вода капает через разломы в потолке, стекает по западной стене и набирается в большую лужу на полу.

Пять парных деревянных дверей ведут в этот зал. Двери в северо-восточном углу висят открытые. Пара дверей из витражного стекла, с треснувшими и поломанными краями, стоит открытой между панелями витражей на восточной стене. На этих витражах изображены серебряные драконы в полете. За стеклянными дверьми лежит темная, туманная комната, похоже, что это часовня.

Заклинание *вечный огонь [continual flame]* было сколдовано на хрустальную люстру давным-давно и не было развеяно. Статуи рыцарей будто живые, но не оживленные.

Q13. Часовня зари

Потрескавшиеся деревянные колонны поддерживают деревянный балкон в форме буквы U, который висит над этой часовней с каменными стенами. Узкие арки ведут к винтовым лестницам, которые взбираются на балкон, а дверь на север закрыта на засов деревянной балкой. В восточном краю часовни стоит каменный алтарь с двумя железными канделябрами по бокам. На алтаре вырезан барельеф восходящего солнца. Высокие, арочные окна с витражным стеклом, украшают стены за алтарем. Одно из окон было разбито, покрыв пол часовни осколками цветного стекла и позволив густому туману проникнуть и заполнить комнату.

Если маяк не зажжен (смотри области Q16 и Q53), добавьте:

Сквозь туман вы видите три фигуры в доспехах, склонившиеся на колени перед алтарем.

Эти фигуры – это три **ревенанта** [revenant], одетые в порванные кольчуги, дающие ту же защиту, что и кожаный доспех. Каждый ревенант владеет длинным мечом. Если маяк зажжен, то ревенанты очищены от ненависти и упокоены, а персонажи находят три трупа в доспехах с длинными мечами, лежащими на полу перед алтарем.

Ревенанты, если еще активны, ослеплены своей ненавистью и нападают на персонажей сразу же, пытаясь выдворить их из Аргинвостхольта. Действием, ревенант дважды бьет своим длинным мечом, держа меч двумя руками, и наносит 15 (2к10+4) рубящего урона при попадании.

Персонажи, изучающие иконографию комнаты и ее ориентацию (тот факт, что свет в нее попадает с востока), могут определить при успешной проверке Интеллекта (Религия) Сл 10, что часовня посвящена богу рассвета. Любой, кто знаком с Баровианской религией, может заключить, что это Утренний Бог.

Балкон (область Q24) находится на высоте 20 футов и на него можно забраться по винтовым лестницам (область Q14).

Персонажи, стоящие у алтаря и смотрящие вверх, могут увидеть пустой интерьер башни маяка. Нижняя площадка (область Q50) возвышается на 60 футов над полом часовни, а верхняя (область Q51) еще на 20 футов выше.

Засов на северной двери легко поднять с этой стороны. Когда засов убран, дверь можно открыть и увидеть каменную лестницу, спускающуюся к кладбищу (область Q15).

Q14. Лестницы в часовне

Через узкие окна тусклый свет пробивается на эти винтовые лестницы пять футов шириной.

Эти лестницы ведут из часовни (область Q13) на балкон (область Q24) и взбираются еще на 20 футов в маленькую, пустую комнату с окном, смотрящим вниз на часовню.

Q15. Кладбище

За особняком сокрыто окутанное туманом кладбище, окруженное семифутовым забором из кованого железа. В северо-восточном углу стоит мавзолей.

Если маяк не был зажжен (см. области Q16 и Q53), прочитайте следующий текст, когда персонажи пересекут кладбище в первый раз:

Вы вдруг почувствовали, как кто-то или что-то наблюдает за вами. Взглянув повыше, вы заметили хорошо одетого мужчину с густыми волосами, причесанными словно пух выцветшего чертополоха. Он наблюдает за вами из окна высокой башни. Затем он задвинул занавески и пропал из вида.

Странный человек наблюдает за персонажами из юго-восточного окна области Q42. Он лишь видение, заманивающее персонажей в эту комнату.

Мавзолей описан в области Q16.

За плотным туманом не заметно, что пять могил были разрыты. При ближайшем рассмотрении и успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 станет видно, что трупы, которые были в них похоронены, вылезли из земли. От пропавших тел не осталось ни следа, но окружающий кладбище забор не поврежден, в следствие чего можно предположить, что никто не пытался проникнуть в него извне. (Эти трупы были подняты духами ревенантов и прокопали себе путь на поверхность.)

Каменная лестница поднимается из башни к площадке напротив крепкой деревянной двери. Дверь закрыта изнутри и ведет в часовню (область Q13).

Q16. Мавзолей дракона

Потускневшие, покрытые серебром горгульи в форме драконьих детенышей цепляются за крытую черепицей крышу этого мавзолея. Белая мраморная дверь восьми футов в высоту и четырех футов в ширину стоит в юго-западной стене, и на ней выгравировано имя: АРГИНВОСТ.

Горгульи в форме драконов – безобидные статуи. Каменную дверь можно открыть успешной проверкой Силы Сл 15.

В мавзолее темно и пыльно. Вы видите четыре пустых ниши с приподнятыми полами. На дальней стене на драконьем выгравировано стихотворение.

Персонажи, знающие драконий, могут расшифровать то, что написано на стене:

Здесь лежат кости и сокровища
Аргинвоста – лорда Аргинвостхольта и
основателя Ордена Серебряного Дракона.

Развитие событий

Если череп Аргинвоста принесен из Замка Равенлофт (см. главу 4, зону K67) и оставлен в мавзолее, дух дракона превратится в бриллиантовый свет на вершине башни (см. зону Q53).

Q17. Западная лестница

Узкие окна освещают эту пыльную лестницу, ширина которой около пяти футов.

Эти лестницы соединяют балконы на втором этаже (зона Q18) с зонами Q30 и Q36 на третьем этаже.

Q18. Балконы

К главному фойе прилегают два каменных балкона. Балясины, внешне напоминающие рыцарей в сияющих доспехах, держат элегантные каменные перила. Стены, к которым прилегают балконы, украшены оружием и щитами, а в коридорах, ведущих на север и на юг от фойе, стоят алебастровые статуи красивых мужчин. На западных концах каждого балконы находятся арки, ведущие к спиральным лестницам, поднимающимся вверх.

Балконы расположены на высоте 20 футов от фойе (область Q3). Оружие и щиты на стенах немагические. Бюсты, стоящие на деревянных пьедесталах, изображают различных человеческих обликов дракона Аргинвоста. Их глаза словно следят за персонажами, пока те проходят мимо, но этот эффект – лишь оптическая иллюзия.

Q19. Разваленные спальни

Здесь две таких комнаты.

Южный край этой комнаты обрушился, из-за чего вся она подверглась разрушительному влиянию погоды. Несколько сломанных балок лежат под упавшими обломками верхнего этажа.

Деревянный пол скрипит под ногами. Несмотря на то, что ходить по нему безопасно, это привлекает гигантских пауков из области Q4. Пауки заползут в комнату и нападут. Пол находится на высоте 20 футов от пола бального зала.

Q20. Южная ниша

Красный бархатный занавес загораживает нишу в юго-восточном углу этого зала. Он слегка колышется.

В одном из узких окон задней части ниши есть разбитое стекло, через которое дует легкий ветерок, из-за чего занавес колышется. Когда персонажи пройдут через занавес, прочитайте:

Черной тканью накрыто что-то лежащее на белом мраморном пьедестале.

Под черной тканью лежит отрубленная голова определенного случайным образом персонажа – это иллюзия, созданная сознанием Страда. На самом деле это изысканный алебастровый бюст привлекательного человека среднего возраста с аккуратно подстриженными усами и бородой (Лорд Аргинвост). Иллюзия слишком сильна, чтобы ее развеять, но она пропадет, если разбить бюст или снова его накрыть.

Q21. Северная ниша

Красный бархатный занавес загораживает нишу в северо-восточном углу этого зала.

Ниша пуста, за исключением узких окон в ее стенах. Каждый раз занавес будет задвигаться снова, когда персонажи будут отодвигать его и уходить. Он перестанет закрываться сам собой только если его снять с карниза, на котором он держится.

Q22. Ванная

В комнате есть железная ванна, стены обиты деревянными панелями высотой в 3 фута. Над панелями стены украшены сплошным выцветшим горным пейзажем.

На пейзаже изображены Балинокские Горы.

Q23. Кладовая

Дождевая вода протекает через трещины в потолке и течет в углубление прогнувшегося деревянного пола. Образованный бассейн занимает половину комнаты. Из стен выходят каменные полки.

Эта комната полностью разграблена. Деревянный пол мягок и пружинист, и он не выдержит веса более 100 фунтов. Если на нем окажется больший вес, он провалится, и любое существо в этой комнате упадет на 20 футов вниз, получив урон в обычном порядке и оказавшись в области Q12.

Q24. Балкон часовни

Этот деревянный балкон нависает над часовней особняка. Изящный цельный деревянный трон стоит на его западном краю между двумя дверьми, и узкие арки ведут к спиральным лестницам, одна поднимается вверх, а другая опускается вниз. С высокого потолка свисает железный канделябр с держателями свечей в форме крохотных серебряных драконов.

Двери за троном ведут в зоны Q20 и Q21. Деревянные перила окружают балкон, находящийся на высоте 20 футов от пола часовни (область Q13).

Q25. Коридор с ловушкой

Этот Т-образный зал разветвляется на запад, на восток и на юг. Три арочных окна в северной стене открывают вид на затянутую туманом землю.

Высота зала составляет 20 футов. Деревянные двери в зоны Q27 и Q28 заперты, и чтобы выломать их потребуется совершить успешную проверку Силы Сл 20. Квадраты стороной по 10 футов напротив дверей (на карте отмечены буквой Т) – это ловушки. Когда персонаж входит в один из этих квадратов, *каменная стена [wall of stone]* (созданная одноименным заклинанием) от пола до потолка магическим образом появляется из южной стены. В этот же момент, **призрачные воины** [phantom warrior] из областей Q27 и Q28 выбегают из дверей (которые могут свободно открываться с их стороны) и нападают.

Каменная стена пропадает спустя 10 минут, и тогда ловушка обновляется. Персонажи, использующие заклинание *обнаружение магии [detect magic]* в зале, могут почувствовать слабые ауры магии призыва перед дверьми.

Q26. Северо-восточная гостевая комната

Дверь в эту комнату распахнута.

Две кровати с порванными навесами стоят у двух противоположных стен, между ними лежит разодранный коврик. В дальней стене покрытый сажей камин. Из очага доносится тихое шипение.

Когда один или несколько персонажей приближаются к камину на расстояние 10 футов, прочитайте:

Маленький шипящий дракончик из пепла и дыма появляется из камина, раздувая по комнате сажу хлопая крыльями.

Характеристики дымного дракончика как у **дымного мефита** [smoke mephit], но сражается он только для самозащиты. Если его не трогать, он вылетит из комнаты со скоростью 30 футов наверх по спиральной лестнице (область Q17), через занавес в зону Q30, над камнями области Q33, и затем в область Q36. Оказавшись там, он приземлится на спинку трона Владимира и исчезнет.

Q27. Казармы рыцарей

В этой комнате лежат обломки древних двухъярусных кроватей. Через пять грязных окон в нее проникает приятный свет, меж окнами стоят четыре пустых набора доспехов. В стенах множество пустых держателей факелов.

В комнате обитают четверо **призрачных воинов** [phantom warrior] (см. приложение D). Они появятся только тогда, когда персонажи войдут в комнату или активируют магическую ловушку в области Q25. Они будут сражаться до тех пор, пока не будут уничтожены.

Q28. Казармы рыцарей

Рваные и выцветшие шторы закрывают окно этой круглой комнаты, на стенах множество пустых держателей факелов. По полу разбросаны обломки двухъярусных кроватей и части доспехов.

В комнате обитают трое **призрачных воинов** [phantom warrior] (см. приложение D). Они появятся только тогда, когда персонажи войдут в комнату или активируют магическую ловушку в области Q25. Они будут сражаться до тех пор, пока не будут уничтожены.

Сокровища

Под обломками погребен деревянный сундучок, в котором лежат четыре *зелья неуязвимости [potion of invulnerability]*. Обыск комнаты позволит их обнаружить.

Q29. Северо-западная гостевая комната

Предметы этой комнаты обтянуты паутиной. Между занавешенными окнами стоит черный мраморный камин с вылепленной вручную каминной полкой, над которой висит обрамленный рамкой портрет красивого, богато одетого мужчины с кривой улыбкой и густой гривой пышных волос. Напротив камина большая кровать с гнилым матрасом и деревянными столбиками, форма которых напоминает драконов. Напротив двойных дверей стоит высокий шкаф, его дверцы раскрыты настежь, обнажая темную и пустую полость. Кроме вышеперечисленного из мебели только обтянутое кожей кресло, стоящее передом к камину.

На портрете изображен серебряный дракон Аргинвост в своем человеческом облике дворянина Лорда Аргинвоста.

Q30. Лестница за занавесью

За рваной черной шторой скрыт проход, ведущий к спиральной лестнице, спускающейся к области Q17.

На верху лестницы потайная дверь, открыв которую можно попасть в область Q36.

Q31. Восточная лестница

Кругловерхая деревянная дверь ведет к винтовой лестнице с узкими окнами, вырезанными в стенах. Лестница соединяет третий этаж и крышу особняка.

Q32. Разрушенные спальни

Эти две комнаты расположены напротив друг друга, разделены разрушенным коридором, который внезапно обрывается к югу от их дверей.

Большая часть этих комнат обрушилась. Деревянный пол усыпан обломками и падает в туманную бездну к югу. Крыша над ними обрублена и поломана.

Пол здесь возвышается на 40 футов от бального зала (область Q4). Крыша в 20 футах от пола.

Q33. Обрушенный потолок

Крыша над этой частью особняка обрушилась, создав зияющую дыру двадцать футов в диаметре, которую пересекают сломанные балки. Темные грозовые тучи перекатываются в небе над головой. Пол забросан камнями, обломками черепицы и балок, и другим мусором. Под обломками лежит просевший пол и лужи с дождевой водой.

Потолок находится на высоте 20 футов от пола, а завалы считаются труднопроходимой местностью.

Владимир Хорнгаард (см. область Q36) может услышать посетителей, проходящих через завалы, и не может быть застигнут ими врасплох.

Q34. Разрушенная ванная

В этой комнате плиточный пол и железная ванная, наполненная обломками обвалившейся крыши. Разорванные шторы занавешивают открытый дверной проем в центре восточной стены.

Q35. Верхняя галерея

Стены этой комнаты обиты деревянными панелями высотой три фута от пола. Над панелями на стенах росписью изображены священники, исполняющие религиозные обряды. В центре западной стены расположен открытый дверной проем, занавешенный рваными шторами. Три высоких, тонких витража, находящихся в противоположной стене, изображают людей в белых робах с оранжевыми восходящими солнцами над головами.

В порядке с северного к южному на витражных окнах изображены Святой Андрал, Утренний Бог и Святая Марковия.

Q36. Зал совещаний дракона

Этот зал длиной пятьдесят футов и шириной тридцать футов. Его западная стена разрушилась, и в ней зияет дыра, рядом с которой развалены обломки. Оружие и щиты, некогда висевшие на стенах, упали на пол и заржавели. Большой деревянный трон, формой напоминающий дракона с поднятыми крыльями, повернут в западную сторону, к трем высоким окнам. На троне сгорбившись сидит некто одетый в доспехи, одна перчатка которых надета на рукоять двуручного меча.

Владимир Хорнгаард [Vladimir Horngaard] (см. приложение D), командующий павшего Ордена Серебряного Дракона, сгорбился на троне. Если маяк Аргинвостхольта (см. область Q53) зажжен, тело безжизненно, и персонажи могут свободно все с него взять (см. «Сокровища» ниже).

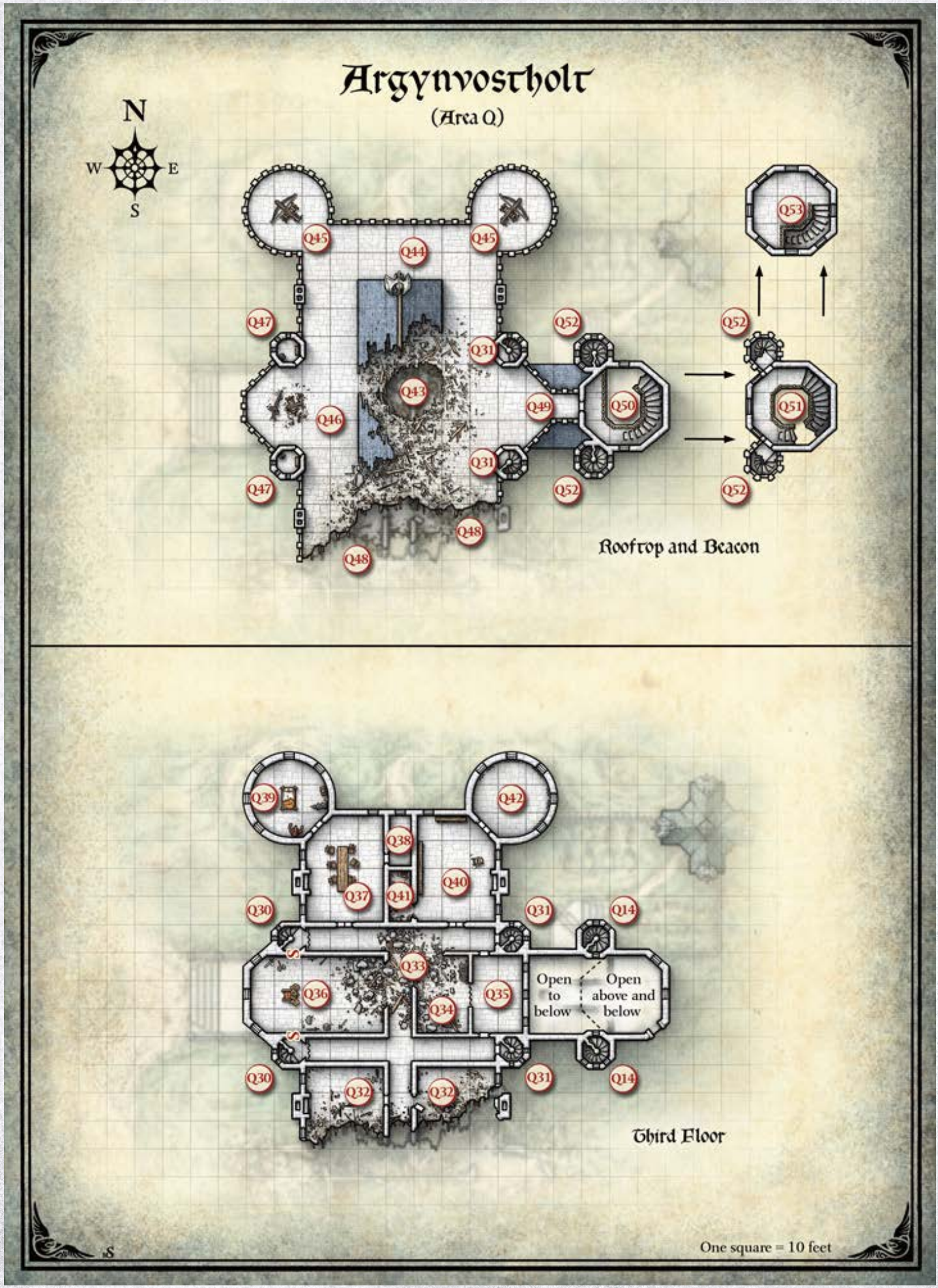
Если маяк не зажжен, тело будет служить сосудом для ревенанта. Если персонажи приблизятся к нему, он скажет: «Убирайтесь». Если они немедленно не уйдут, прочитайте:

Хватка существа на рукояти двуручного меча становится крепче. «Если вы пришли меня уничтожить, знайте: я погиб, защищая эту землю от зла четыре века назад, и из-за моей ошибки я навсегда обречен жить после смерти. Если вы уничтожите это тело, мой дух найдет новую оболочку, и затем я найду вас. Вы не освободите меня от моего проклятия, а я и не хочу от него избавляться.

«Если вы пришли освободить эти земли от того, кто пьет кровь невинных, знайте: нет на свете чудовища, которого я ненавидел бы больше, чем Страда фон Заровича. Он убил Аргинвоста, отнял жизнь рыцаря, которого я любил, и уничтожил доблестный орден, которому я себя посвятил, но Страд однажды уже умирал. Нельзя допустить, чтобы он умер снова. Он должен вечно страдать в аду, им же созданном, и из которого он никогда не выберется. Я помогу свершиться чему угодно, что сможет доставить ему страдания, но я уничтожу любого, кто попытается избавить его от этой пытки.»

Владимир сражается ради самозащиты. Он также поднимется с трона и нападет на персонажей, если те не прислушаются к его предупреждению и попытаются заставить его помочь уничтожить Страда. Когда Владимир впервые получит урон, появятся шесть **призрачных воинов** [phantom warrior] (см. приложение D) и вступят в сражение на его стороне.

Ненависть так сильно затмила разум Владимира, что он не может вспомнить, что Сэр Годфри (область Q37) был при жизни его возлюбленным. Если Сэр Годфри поможет персонажам и пойдет против Владимира, в глазах Хорнгаарда будет читаться печаль, потому как он узнает своего возлюбленного, но несмотря на это лишь свет маяка сможет его освободить.


Argynvostholt
(Area Q)
N
W
E
S
Q45
Q44
Q45
Q47
Q52
Q31
Q43
Q49
Q50
Q46
Q31
Q47
Q52
Q48
Q48
Q53
Q52
Q51
Q52
Rooftop and Beacon
Q39
Q42
Q38
Q37
Q41
Q40
Q30
Q31
Q14
Q33
Q36
Q35
Q34
Open to below
Open above and below
Q30
Q31
Q14
Q32
Q32
Third Floor
One square = 10 feet

Сокровища

Владимир Хорнгаард вооружен *двуручным мечом +2 [+2 greatsword]*.

Владимир носит платиновый священный символ Утреннего Бога (стоимостью 250 зм) на своей шее под полулатами [half plate].

Предсказания Равенлофта

Если ранее было предсказано, что сокровища находятся здесь, то они будут среди вещей Владимира, и он не расстанется с ними добровольно в том случае, если маяк не был зажжен (см. область Q53).

Q37. Рыцари ордена

Главы Ордена Серебряного Дракона устраивали здесь собрания.

> Через пыль и паутину вы видите выцветшие знамена, украшающие стены просторной комнаты, в центре которой стоит массивный деревянный стол. Железный канделябр висит над столом, окруженным шестью стульями с высокими спинками, на вершине каждой из которых сидят деревянные драконы. На пяти из этих стульев покоятся человеческие скелеты в рваных кольчугах.

Если маяк в области Q53 зажжен, духи этих ревенантов упокоились и покинули свои тела. Если маяк не был зажжен, добавьте:

> Скелеты повернули головы к вам. Один из них прорычал: «Зачем вы, живые, беспокоите мертвых?»

Эти скелеты – пятеро **ревенантов** [revenant]. Все пятеро – законно-злые. Они ждут приказаний от Владимира (область Q36) и сражаются только ради самозащиты. Ревенанты носят рваные кольчуги, предоставляющие им столько же защиты, сколько дает кожаная броня, и вооружены длинными мечами. Действием ревенант может атаковать дважды своим длинным мечом, удерживая оружие в обеих руках и нанося 15 (2к10 + 4) рубящего урона при попадании.

Один из ревенантов – Сэр Годфри Гвилим – заклинатель с Опасностью 6 (2300 опыта) и следующей дополнительной особенностью:

Использование заклинаний. Сэр Годфри – заклинатель 16-го уровня. Его способность к чтению заклинаний основана на Мудрости (Сл спасброска 15). У Сэра Годфри подготовлены следующие заклинания паладина:

1-й уровень (4 ячейки): *приказ [command], обнаружение магии [detect magic], божественное благоволение [divine favor], громовая кара [thunderous smite]*
2-й уровень (3 ячейки): *подмога [aid], клеймящая кара [branding smite], магическое оружие [magic weapon]*
3-й уровень (3 ячейки): *ослепляющая кара [blinding smite], рассеивание магии [dispel magic], снятие проклятия [remove curse]*
4-й уровень (2 ячейки): *аура очищения [aura of purity], оглушающая кара [staggering smite]*

Персонажи, которые будут осматривать камин, обнаружат на стене над ним пятно в форме щита. Там некогда висел магический щит, но его забрали солдаты страда, мародерствовавшие в особняке. Теперь он лежит в сокровищнице Замка Равенлофт (глава 4, область К41).

Развитие событий

Сэр Годфри чувствует, что дух Аргинвоста не упокоен и не рад тому, что орден так пал. Если персонажи просят помощи ревенантов, сэр Годфри (говоря грубым голосом) выдает всю информацию, приведенную в начале главы, касающуюся Аргинвоста и взлета и падения Ордена Серебряного Дракона. Ни он, ни другие ревенанты не могут помочь персонажам ни в чем значимом, из-за присяги данной Владимиру Хорнгаарду.

Предсказания Равенлофта

Если ваши карты показывают, что сэр Годфри враг Страда и персонажи убедительно просят его о помощи, он соглашается присоединиться к борьбе против вампира. Судьба открыла ему память о любви, которую он и Владимир когда-то разделяли, и сила этой памяти подталкивает Годфри к тому, чтобы помочь бороться со Страдом и восстановить честь ордена.

Если маяк в области Q53 не был зажжен, Годфри взовет к гневу других ревенантов, начиная тем самым вооруженный конфликт.

Если маяк в области Q53 был зажжен, сэр Годфри остается ревенантом даже после того, как все остальные ревенанты (включая Владимира) упокоятся, кроме этого, его мировоззрение меняется на законно доброе. Хотя сэр Годфри не знает о чтении карты Таррока, он как-то чувствует, что он должен выполнить одно последнее задание, прежде чем его дух сможет упокоиться вместе с Владимиром, и, таким образом, он согласен помочь персонажам встретиться со Страдом в замке Равенлофт.

Q38. Уборная

> Эта пыльная уборная имеет узкое окно, установленное в северной стене. Помимо этого, комната пуста.

Сэр Годфри Гвили

Q39. Спальня Владимира

Свет попадает в эту круглую комнату через пять треснувших окон. Свет падает на большую, покрытую пылью кровать в центре комнаты, ее опоры увенчаны резными деревянными драконами. Два больших зверя стоят по краям двойных дверей. Один это бурый медведь стоящий на задних лапах, его когти вытянуты. Другой это ужасный волк, его лицо застыло в злобном оскале. Возле волка стоит пустой деревянный сундук.

Эта комната когда-то служила спальней для сэра Владимира Хорнгаарда и сэра Годфри Гвилима. Медведь и страшный волк – безвредные чучела. Мародёры давно разграбили сундук, не оставив ничего ценного.

Q40. Библиотека Аргинвоста

Эта комната наполнена пылью и паутиной. Три узких окна позволяют серебряному свету освещать пустые дубовые полки вдоль стен и рваный, мягкий стул, находящийся возле камина. Картина над камином была разрезана, ее нижняя половина свисает под рамкой, как оторванный кусок плоти. На одной петле висит железная дверь, расположенная в южном углу западной стены.

Солдаты Страда выломали эту дверь, которая некогда запирала хранилище Аргинвоста (область Q41). Также они забрали все книги из библиотеки, кроме одной. (Многие из книг, унесенных отсюда, можно найти в библиотеке Страда в Замке Равенлофт.)

Единственная оставшаяся книга лежит на полу за опрокинутым стулом. Ее заголовок гласит «Клятва небесная». Книга частично сожжена, а ее обложка разрублена мечом. Пролистав книгу, персонаж поймет, что это религиозные тексты для рыцарей из земель, называемых Священной Империей Валентии. Большинство рыцарей, присоединившихся к Аргинвосту в войне против Страда, пришли из этой империи, ныне поглощенной туманами.

Страница дневника

Когда персонажи будут идти по этой комнате, прочитайте:

Вы слышите тихий звук хлопков крыльев, но не можете определить его источник. Кусок пергамента сдувает с верхней полки книжного шкафа, он медленно кружится спиралью в воздухе и мягко приземляется у ваших ног.

Этот лист пергамента – последняя страница дневника Аргинвоста, остальная часть которого была уничтожена. Если персонажи станут изучать вырванную страницу, покажите игрокам «Дневник Аргинвоста» в приложении F.

Разрубленная картина

Если персонажи будут досконально изучать картину над камином, прочитайте:

На рисунке изображен особняк в его лучшие дни, под ясным зимним небом на фоне заснеженных гор. Верхняя часть часовни в башне светится как серебряный маяк.

Картина излучает ауру магии школы преобразования [transmutation], что может быть обнаружено с помощью заклинания *обнаружение магии [detect magic]*, но аура слаба. Если персонажи восстанавливают картину с помощью заклинания *починка [mending]*, прочитайте:

Маяк на картинке мигает блестящим серебряным светом, а прозрачная фигура огромного серебряного дракона заполняет помещение. «Мой череп лежит в крепости моего врага», – говорит он, – «находясь в месте дурного знака. Верните мой череп к его законному склепу, и мой дух будет сиять здесь вечно, вселяя надежду в эту темную землю.» После этого образ дракона исчезает.

Призрачный дракон — это не дух Аргинвоста, а эффект, похожий на заклинание. Как только дракон заговорил, картина перестает светиться и становится немагической.

Q41. Хранилище дракона

Железная дверь, ведущая в эту комнату, висит на единственной ржавой петле. Она, очевидно, была выломана и больше не закрывается.

Стены этой комнаты обиты свинцом. Пустые сундуки и разбитые вазы лежат на полу, их содержимое разграблено

Когда-то это хранилище было драконьей сокровищницей, но в нем уже давно нет ничего ценного.

Q42. Спальня Аргинвоста

Богатые шторы, выцветшие от времени и заброшенности, скрывают окна этой пустой комнаты.

Аргинвост предпочитал спать в форме дракона. Таким образом, мебели здесь нет.

Q43. Дыра в крыше

Это отверстие диаметром 20 футов в крыше особняка находится непосредственно над областью Q33, пол которой находится в 20 футах ниже. Щебень на крыше, окружающей дыру является трудным рельефом. Крыша покатая, покрыта потрескавшейся каменной плиткой. Чтобы взобраться на крышу, потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 10. Провал на 5 и более заставляет лазающего скатиться вниз к парапету, падая ничком, но не получая никаких повреждений.

Q44. Горгулья в виде дракона

На крыше с видом на парапет восседает покрытая серебром горгулья в виде вирмлинга дракона.

Серебряная статуя вирмлинга дракона находится на 10 футов выше парапета и на него прочитано заклинание *волшебные уста [magic mouth]*. Когда персонаж проходит перед ним, заклинание активируется, и вирмлинг шепчет следующий короткий стих на Общем:

Когда дракон во сне витает
Внутри своей святой гробницы,
Его сиянье озаряет
Погрязшей в мгле земли границы.

Q45. Древняя баллиста

Древняя баллиста, сгнившая от времени и погоды, оставившая позади сражения, стоит на крыше башни.

Баллиста разваливается, если ее тронуть.

Q46. Разрушенная баллиста

Усеянные обломки баллисты находятся на крыше перед лицевой частью особняка. По бокам от обломков стоят две каменные башни с коническими крышами и узкими дверями.

Башни описаны в области Q47.

Q47. Бойницы башен

На балках этой башни висит паутина, она пустая, кроме деревянной скамьи и железной печи. Из бойниц открывается вид на туманные земли перед особняком.

Рыцари, которые когда-то охраняли крышу, использовали эти башни для того, чтобы согреться и укрыться от дождей и холодов.

Q48. Край крыши

Под рваным краем камня шестьдесят футов земли, усыпанной щебнем. Несколько балок торчат из-под камня.

Край крыши достаточно крепкий, чтобы по нему можно было пройти, не опасаясь дальнейшего разрушения. Отсюда 20 футов до зоны Q32, 40 футов до зоны Q19, и 60 футов до зоны Q4.

Q49. Дверь башни маяка

Парапет сужается до 10 футов в ширину и оканчивается крепкой деревянной дверью в стене восточной башни.

Дверь перегорожена изнутри. Призрачные воины в бойницах башни (область Q52) совершают атаки дальнего боя против персонажей, пытающихся пробиться к башне. Эти призрачные защитники обладают укрытием 75%, прячась за бойницами.

Q50. Маяк, нижний лестничный пролет

Шаткая деревянная платформа с лестницей прикреплена к стенам этой башни. Лестница ведет вверх к другой платформе двадцатью футами выше, а пол часовни находится в 60 футах вниз.

Платформа и лестница скрипят и шатаются под ногами, но ходить по ним безопасно.

Q51. Маяк, верхний лестничный пролет

Скрипящая лестница поднимается на деревянную площадку с тремя окнами, которые выходят на крышу особняка. К окнам примыкают две узкие деревянные двери.

Площадка скрипит и стонет под ногами, как в области Q50, но здесь все не так безопасно. 10-футовый участок, отмеченный T на карте особенно слаб, и разрушается под 50 или более фунтов веса. Существо на этом участке площадки, когда она рушится, должен выполнить спасбросок с КС 15 Ловкости или упасть на 20 футов до площадки ниже (область Q50). Разрушение этого участка создает 10-метровый пролом в площадке.

Двери ведут на крыши башен (область Q52).

Q52. Маяк башни

К крыше башни примыкает каменная зубчатая стена. Спиральная лестница спускается на нижний уровень.

Эти крыши башни находятся в 80 футах над уровнем земли. Спиральная лестница спускается на 20 футов к посту лучников – небольшой комнате с бойницами. В каждой из этих комнат стоит стражник – **призрачный воин** [phantom warrior] (см. приложение D) с призрачным длинным луком, который стреляет энергетическими стрелами. Два призрачных воина имеют следующие варианты действий:

Мультиатака. Призрачный воин делает две атаки с его призрачным длинным мечем или призрачным длинным луком.

Призрачный Лук. Атака дальнего боя: + 2 к урону, дальность действия 150/600 футов., одна цель. *Попадание:* урон силой 4 (1к8).

Q53. Маяк Аргинвостхольта

Деревянные лестницы поднимаются на вершину башни, которая имеет каменный пол и тридцатифутовую покатую крышу. На перекрещенных балках входящих и выходящих через небольшие отверстия в крыше находится гнездо воронов. Десять футов высотой, пять футов шириной арочные окна равномерно расположены вокруг стен. Каждое окно состоит из свинцовой решетки, оснащенной небольшими панелями из прозрачного стекла.

Вороны, у которых здесь гнездо, безобидны, но они смотрят на персонажей с большим интересом. Если персонажи смотрят в окна, можно использовать следующий текст для описания того, что они видят на расстоянии.

К северу и востоку лежит туманная долина с темными лесами, небольшой городок и одинокая ветряная мельница у пропасти. К югу, река течет через туманное болото. К западу, между скалистыми холмами, вы видите аббатство, расположенное на заснеженном горном склоне за длинным отрезком сосен в тумане.

Маленький городок это Валлаки (глава 5). Ветряная мельница это Старая Костедробилка (глава 6). Аббатство является аббатством Святой Марковии в Крезке (глава 8).

Освещение маяка

Когда череп Аргинвоста помещается в мавзолей дракона (область Q16), дух дракона превращается в блестящий свет, который заполняет эту комнату и мигает через долину, как маяк. Даже если башня снесена, свет Аргинвоста остается там же, мигая в небе. Хотя горы препятствуют свету маяка достичь замка Равенлофт непосредственно, Страд может увидеть сияние света в небе на западе.

Маяк можно увидеть из Валлаки (глава 5), Крезке (глава 8), и Березе (глава 10), а также из Старой Костедробилки (глава 6), Башни Ван Рихтена (глава 11), и логова оборотней (глава 15).

Свет маяка могут «чувствовать» даже слепые существа. Свет позволяет добрым существам чувствовать надежду и радость, в то время как злые существа находят свет дезориентирующим.

Маяк Защиты. Пока маяк светит, персонажи и другие существа, которые выступают против Страда, получают бонус +1 к КД и спасброскам до тех пор, пока они находятся в Баровии.

Упокоенные ревенанты. Владимир Хорнаард и другие ревенанты Баровии видят в этом свете память о всем хорошем и благородство рыцарского порядка, к которому они когда-то принадлежали. Они отпускают всю свою ненависть и мирские тела, оставив их позади, и наконец обретают покой. Впредь любые столкновения с ревенантом следует рассматривать как отсутствие столкновения.

Судьба Равенлофта

Если карта показывает, что тут есть сокровище – то оно находится около западного витража.

Специальные события

Когда персонажи исследуют Аргинвостхольт вы можете использовать одно или оба из следующих событий.

Особая доставка

Это событие происходит, когда персонажи находятся внутри Аргинвостхольта. Те, у кого пассивная Мудрость (Внимательность) равна 11 или выше, слышат цоканье копыт и хруст колес телеги по песку.

Перед особняком останавливается телега, в которую запряжена **упряжная лошадь** [draft horse], управляемая безумным Вистани по имени Коля (ХН мужчина человек **разбойник** [bandit]). Освободившись от статуи Аргинвоста (область Q1), Коля отвязывает лошадь и возвращается в лагерь Вистани за пределами Валлаки (Глава 5, область Q9), оставим телегу и её груз – простой деревянный гроб.

Гроб сделан местным гробовщиком из Валлаки – Генриком ван дер Вуртом (смотри Глава 5, область Q6). Имя одного из персонажей (определяется случайно) вырезано на крышке гроба. Открытие гроба выпускает **рой летучих мышей** [swarm of bats], находившихся внутри. Рой атакует персонажа, чье имя вырезано на гробу. Если этого персонажа нет в поле его зрения, то рой улетает.

Охота Арригала

Эсмеральда Д'Авенир [Ezmerelda d'Avenir] (смотри приложение D) прибывает в Аргинвостхольт на **ездовой лошади** [riding horse], украденной из лагеря Вистани за пределами Валлаки (Глава 5, область Q9). Она слышала, что в особняке с неупокоенными могут находится враги Страда и секреты по уничтожению вампира.

Прибыв на место, Эсмеральда отвязывает лошадь (которая сражу же скачет обратно в лагерь) и тихо пробирается по особняку до тех пор, пока не встретится с персонажами.

По следам Эсмеральды направляется лидер Вистани Арригал (НЗ человек мужчина **наёмный убийца** [assassin]) и две его телохранительцы Вистани (ХЗ женщины **разбойники** [bandit]). Арригал верхом на черной **ездовой лошади** [riding horse], а разбойники на двух **лютых волках** [dire wolf]. Эти лютые волки – слуги Страда, и не могут быть очарованы или испуганы.

Арригал намерен пленить Эсмеральду и вернуть её обратно в лагерь Вистани, дабы предать суду за кражу лошадей. Однако он не будет вступать в конфликт с персонажами, и если не сможет убедить их выдать Эсмеральду, то просто возвращается в лагерь Вистани. Для более детальной информации о Арригале смотри главу 5, область Q9.

Глава 8: Деревня Крезк

УКРЕПЛЕННАЯ ДЕРЕВНЯ КРЕЗК РАСПОЛОЖЕНА на окраине владений Страда, и нависающая над лесом стена тумана, которая проходит по границе его домена, здесь видна отовсюду. Но даже здесь от вампира не укрыться. Местные жители настолько боятся Страда и его волков, что никогда не покидают деревню. Внутри стен селяне выращивают деревья, дрова из которых согревают их холодными ночами, а воду добывают из благословленного озера. Крезкийцы держат кур, кроликов и маленьких свиней, а также выращивают свеклу и репу. Единственное, в чем они зависят от внешнего мира – вино. Бургомистр Дмитрий Крезков происходит из благородной семьи и регулярно заказывает вино из ближайшей винокурни, «Винного Волшебника» (глава 12), чтобы согревать тела и поддерживать дух селян.

Высоко над Крезком располагается Аббатство Святой Марковии. Когда-то оно было монастырем и больницей, теперь же там находится сумасшедший дом, погрязший во зле. После того, как Святая Марковия и ее последователи безуспешно пытались свергнуть Страда, аббатство стало крепостью, закрытой от внешнего мира. Страд безжалостно использовал страхи жрецов и монахинь, которые укрылись внутри, но именно изоляция принесла несчастным смерть. Сперва священники начали драться за еду и вино. А к моменту, когда их припасы закончились, все они или погибли, или сошли с ума из-за происков Страда.

Много лет жители Крезка обходили это место стороной, опасаясь, что оно проклято, населено призраками, или и то, и другое вместе. Затем, около ста лет назад, паломник из далекой страны прибыл в Крезк и убедил местных позволить ему заново открыть аббатство. Безымянный мужчина был дьявольски красив и невероятно убедителен, и селяне просто не могли ему отказать. Вечно молодой, он до сих пор возглавляет аббатство, а местные называют его просто Аббат. Многие жители подозревают, что Аббат на самом деле Страд, так как они слышали, что Страд часто притворяется кем-то другим. Однако правда еще страшнее.

Области Крезка

Следующие районы соотносятся с метками на карте Крезка на стр. 144.

S1. Развилка

Ответвление дороги уходит на север и поднимается вверх по каменистому откосу, пока не упирается в сторожку, встроенную в каменную стену двадцати футов в высоту. Стена укреплена контрфорсами примерно каждые 50 футов и окружает поселение со стороны покрытой снегом горы. За стеной можно увидеть верхушки покрытых снегом сосен и тонкие белые струйки дыма. Мрачный звон колокола доносится из каменного аббатства, которое приросло к горе высоко над поселением. Равномерное гудение обнадеживает, особенно после смертельной тишины и давящего тумана, к которому вы уже привыкли. С такого расстояния тяжело увидеть, но кажется, что от поселения к аббатству серпантином идет дорога.

Дорога Старого Свалича уходит отсюда на запад и тянется чуть больше мили, вплоть до туманной завесы, окружающей Баровию (см. главу 2, «Туманы Равенлофта»). Персонажи, идущие по дороге на север, попадут к сторожке.

S2. Сторожка

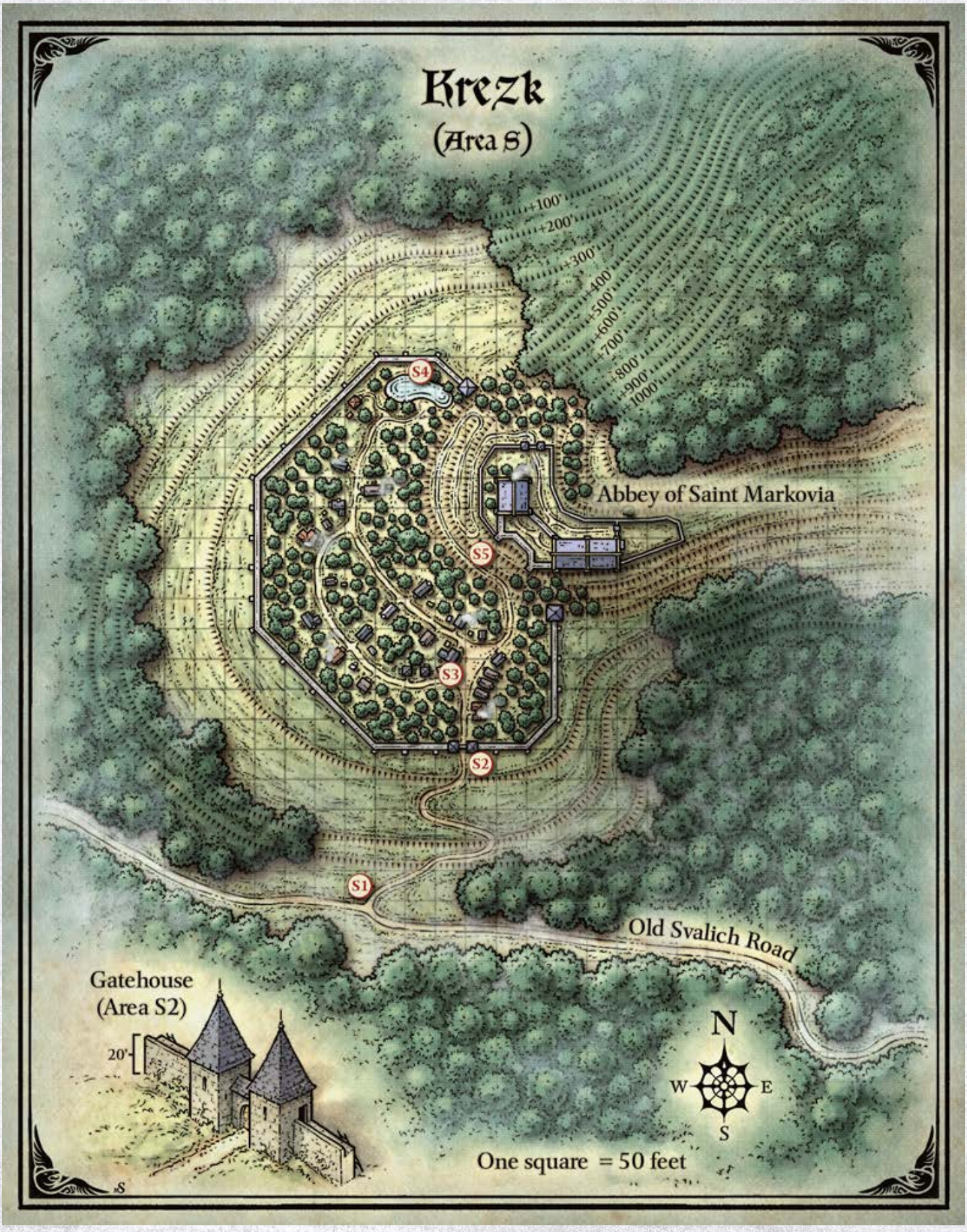
Карта Крезка включает план сторожки.

Воздух становится холоднее по мере приближения к укрепленному поселению. Две квадратные башни с остроконечными крышами окружают каменный арочный проход, в котором установлены обшитые железом двустворчатые ворота высотой в 12 футов.

Над воротами в камне вырезано название: Крезк. К сторожке прилегают стены 20 футов в высоту. На парапете вы видите четыре фигуры в шерстяных шапках и с копьями в руках. Они нервно смотрят на вас.

БЛЕСК ЕЕ ГЛАЗ БЫЛ ПОДОБЕН *бликам теплого света на поверхности пруда. Этот свет ушел навсегда. Когда я представляю её глаза, все что я вижу – бездну безумия.*

— Страд фон Зарович


Krezk
(Area S)
+100'
+200'
+300'
+400'
+500'
+600'
+700'
+800'
+900'
+1000'
S4
Abbey of Saint Markovia
S5
S3
S2
S1
Old Svalich Road
Gatehouse
(Area S2)
20'
N
W
E
S
One square = 50 feet

В верхнем этаже каждой башни прорезана бойница шести дюймов в ширину, 4 футов в высоту и 1 фут в глубину. Открытые проходы ведут из поста для лучников в каждой башне к ближайшему парапету. Спуститься со стен можно по деревянным лестницам, опускающимся с парапетов.

Два лучника (ЗД **разведчики** [scout], мужчина и женщина, люди) находятся на позициях в башнях. Четверо **стражников** [guard] (ЗД мужчины и женщины, люди) охраняют прилегающие стены. Если персонажи пытаются перелезть или перелететь через стены, охранники решают, что деревня атакована и бьют тревогу. Через пять раундов после объявления тревоги, все боеспособные взрослые в деревне собираются у сторожки, готовые к бою. Ополчение Крезка состоит из еще четверых стражников, а также сорока **обывателей** [commoner] (ЗД мужчины и женщины, люди), вооруженных ручными топорами.

Двойные врата сделаны из толстых досок, укрепленных листами железа. Они заперты с помощью тяжелого деревянного засова, удерживаемого железными скобами. Засов можно поднять, успешно пройдя проверку Силы Сл 15.

В Крезке недостаточно людей, чтобы защищать все укрепления. На каждый 300-футовый отрезок стены приходится один **стражник** [guard] (ЗД мужчина или женщина, человек). Стражники обучены прятаться за зубцами стены и бить тревогу при любом признаке опасности.

Бургомистр Дмитрий Крезков

Если персонажи просят разрешения войти или иным образом привлекают внимание стражников, один из них приводит бургомистра, Дмитрия Крезкова [Dmitri Krezkov] (ЗД мужчина, человек, **дворянин** [noble]) Его предки построили Крезк под аббатством после того, как армии Страда завоевали долину.

Дмитрий – лорд и ожидает соответствующего отношения. Он ставит безопасность деревни выше комфорта чужаков. Он уже видел приключенцев, и полагает, что они или враги Страда, или его союзники. Так или иначе, их присутствие принесет проблемы для Крезка. Дмитрий не готов давать приют врагам Страда, как, впрочем, и помогать его союзникам. Единственный способ заручиться его расположением – каким-либо образом помочь Крезку, после чего Дмитрий будет обязан проявить гостеприимство согласно его клятве бургомистра и чести баровийского дворянина. Если персонажи спросят, что они могут сделать, Дмитрий попросит их доставить телегу с вином из Винного Волшебника – расположенной на юге винокурни. Его народ уже давно не пил вина, а следующая поставка все не приходит.

Если персонажи прорываются в город с помощью магии или силы оружия, Дмитрий приказывает страже остановить бой, в надежде избежать кровопролития, а затем делает все, чтобы персонажи побыстрее покинули Крезк.

Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 12 позволит определить,, что Дмитрий скрывает свою озабоченность чем-то. Он оплакивает своего младшего сына и последнего ребенка – Илью, умершего от естественных причин (см. область S3).

S3. Деревня Крезк

Когда персонажи попадут за внешнюю стену, прочтите:

> Покрытая туманом деревня за стеной оказывается не более чем скоплением скромных деревянных домиков по краям грязных дорог, которые тянутся между соснами. Деревьев тут столько, что хватило бы на целый лес. На северо-востоке возвышаются острые серые скалы, а дорога к аббатству легко видна с этой точки.

Деревня живет коммуной, ничего не продавая вовне и не зарабатывая денег. Селяне выращивают деревья и овощи, рубят лес, чтобы обогревать дома, держат свиней и кур и делятся едой. У некоторых жителей есть коровы или мулы, но в Крезке нет лошадей. В деревне нет ни таверны, ни постоялого двора. Персонажи, которые готовы рубить дрова, доить коров или как-либо еще помогать по хозяйству могут провести ночь в доме бургомистра или под крышей кого-либо еще.

Дома

Селяне живут в одноэтажных сосновых домах с каменными печами и соломенными крышами. Свиней и кур держат в крытых загонах, чтобы животные не замерзли.

Дом бургомистра. Дом бургомистра стоит ближе к внешним воротам, чем остальные здания. И хотя он является самым большим зданием в городе, это все еще довольно скромное жилище. У Дмитрия Крезкова и его бесстрашной жены Анны [Anna] (ЗД человек, **дворянин** [noble]) нет живых детей. Последний из их четверых отпрысков, Илья, умер от болезни неделю назад. Ему было 14. Учитывая их возраст, маловероятно, что у Крезковых еще будут дети, и это очень пугает жителей деревни, т.к. это означает конец роду Крезковых.

В доме бургомистра есть винный погреб (сейчас пустует) и большие загоны для кур и свиней. За домом находится кладбище, где похоронены умершие представители рода Крезковых. Четверо детей Дмитрия и Анны, все из которых скончались от болезни, лежат тут. Несколько фамильных гробов пусты. Мертвецов ночью похитили гробокопатели-полукровки, служащие Аббату. Могила Ильи еще свежа и не осквернена, так как его похоронили лишь 4 дня назад.

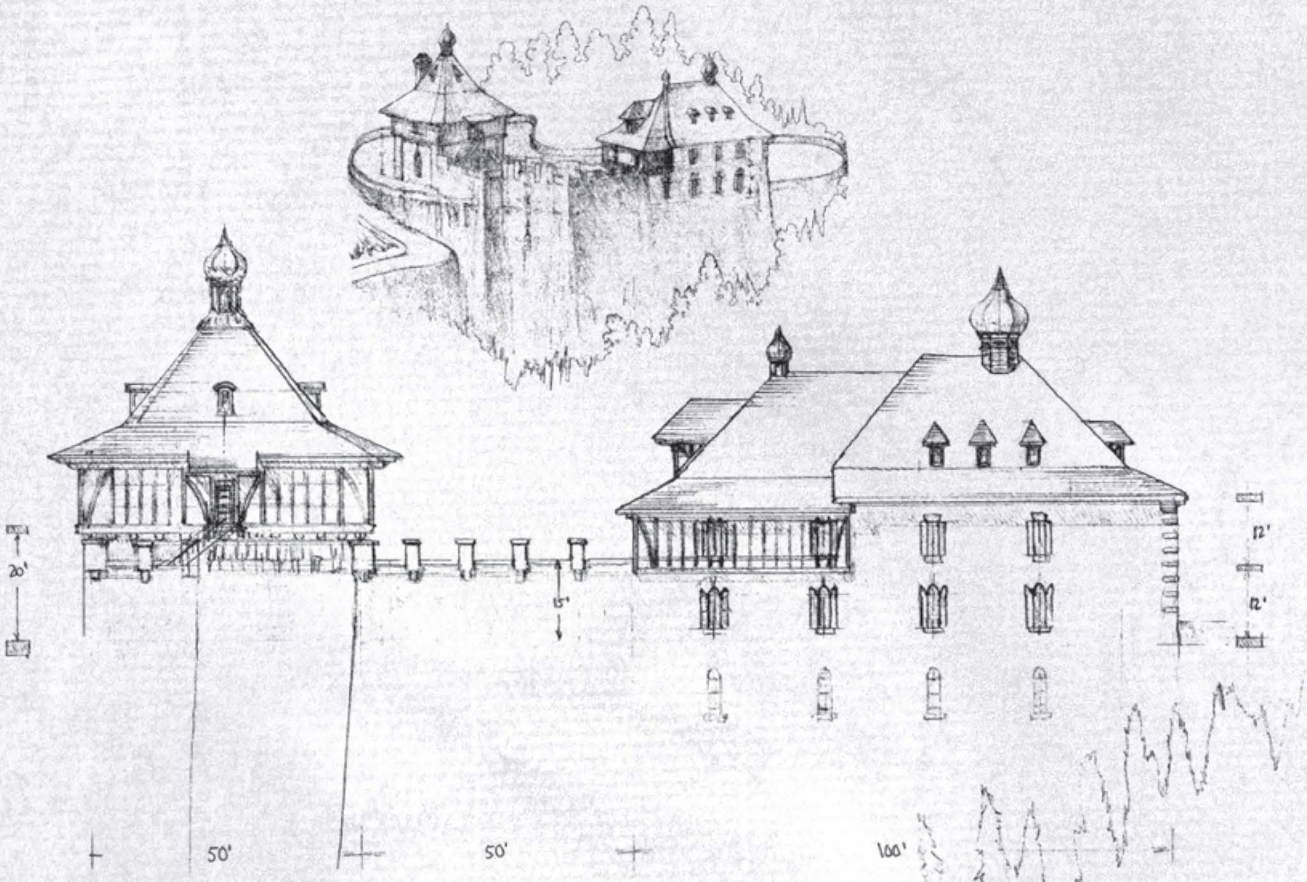
Дома обывателей. Обычно дома не превышают в размерах 200 кв. футов, но в них живут 1к4 взрослых (ЗД мужчины и женщины, **обыватели** [commoner]), 1к4-1 детей (ЗД мужчины и женщины, небоеспособные) плюс свиньи, зайцы и куры, принадлежащие этой семье.

За каждым домом есть собственное кладбище для членов семьи. Все гробы, зарытые в последние 10 лет, сейчас пусты из-за скрытных гробокопателей-полукровок Аббата (см. область S6).

Молва о Крезке

Вдобавок к информации, известной всем баровийцам (см. «Молва Баровии» в главе 2), жители Крезка, которых называют Крезкийцами, знают следующие местные слухи:

- Жители никогда не покидают деревню, потому что боятся нападений волков, лютых волков и вервольфов. Примерно раз в месяц из Винного Волшебника (глава 12), виноградника и винокурни, расположенных на юге, в деревню доставляют вино. Предприятием владеет и управляет семья Мартиковых.



- Бургомистр Крезков недавно потерял своего 14-летнего сына, Илью, который умер от болезни. Илья был последним из четверых детей Крезковых.
- Омут в северной части деревни круглый год дает жителям чистую воду. Рядом с ним предки теперешних селян построили святилище Утреннему Лорду в газебо. Его называют Святилищем Белого Солнца.
- Аббатство Святой Марковии названо в честь жрицы Утреннего Лорда, которая восстала против дьявола-Страда. После отчаянного бунта, Марковия и ее самые верные последователи пошли на штурм замка Равенлофт и погибли.
- Когда-то аббатство было больницей и монастырем, но после того, как землю поглотили туманы, для него настали тяжелые времена. Одни жрецы стали жертвами Страда, другие заморили себя голодом или стали каннибалами.
- Глава аббатства, известный только как Аббат, прибыл в деревню более ста лет назад, но с тех пор не постарел ни на день. Он иногда посещает Святилище Белого Солнца, но он немногословен и требует дань вином. Никто не знает его настоящего имени и откуда он пришел, и многие считают, что он слуга Страда или сам переодетый вампир.
- Никто из деревни больше не ходит в аббатство. Звон колокола не соответствует времени, а само место наполнено чудовищными криками и ужасным, нечеловеческим смехом, который разносится по деревне.

S4. Озеро и святилище

Даже под серыми небесами озеро в северной части деревни сверкает и искрится. На его берегу расположено старое, на грани разрушения, газебо. Деревянная статуя грустного мужчины с обнаженным торсом и вытянутыми в стороны, будто для объятия, руками стоит в беседке. Краска на статуе облупилась и потускнела.

Озеро питается подземным источником. Много лет назад его благословила Святая Марковия, и теперь его воды борются с нечистой силой. Любой, кто выпьет воды из него в первый раз, получает эффект заклинания *малое восстановление [lesser restoration]*. (Когда-то вода обладала более мощной магией, но со временем она ослабела.) На вкус вода сладкая и свежая.

Газебо настолько обветшало, что достаточно сильного порыва ветра, чтобы его обрушить. Оно стоит только благодаря деревьям, скалам и стенам, которые укрывают его от стихий. Статуя изображает Утреннего Лорда и расположена так, чтобы он был обращен на восток (к рассвету). Местные называют статую и газебо Святилищем Белого Солнца, хотя они не представляют, почему их предки придумали такое название.

Предсказания Равенлофта

Если гадание покажет, что тут есть сокровища, они находятся под газебо. Газебо надо разрушить, чтобы добраться до них, но это весьма не нравится местным. Если персонажи повредят газебо и не восстановят его, любые проверки Харизмы для изменения отношения селян проводятся с помехой.

S5. Извилистая дорога

Извилистая дорога, поднимающаяся по скале, шириной 10 футов и покрыта галькой и битым камнем. Подъем будет медленным и относительно опасным, а воздух становится холоднее по мере приближения к вершине.

Дорога поднимается вверх на 400 футов, а затем делает два витка, прежде чем достичь области S6.

Области Аббатства

Следующие области соотносятся с метками на картах Аббатство Св. Марковии на стр. 149 и 153

Полукровки, обитающие в аббатстве, являются потомками одной семьи – Белвью. Все они страдают от какой-либо формы безумия. Когда персонажи общаются с полукровками, которые тут не описаны, совершите бросок по таблице Постоянного Безумия (см. «Эффекты безумия» в главе 8 *Руководства Мастера*) или выберите подходящий вариант, отражающий безумие конкретного полукровки.

Большинство полукровок в аббатстве сидят под замком, т.к. их рискованно оставлять без присмотра. Свободно перемещаться могут только гробокопатели Отто и Зигфрек, а также Кловин – верный двухголовый слуга Аббата.

Кловин Белвью звонит в колокол аббатства (область S7) когда Аббат решает, что пришло время обеда. От этого звука остальные полукровки в аббатстве орут и верещат от радости, в ожидании кормежки.

Окна северного крыла сделаны из прозрачного освинцованного стекла – оно хорошо пропускает свет, но через него плохо видно. Окна восточного крыла выломаны изнутри, их ставни повреждены.

S6. Северные врата

Дорога из деревни поднимается над туманом и ведет к широкому уступу, на котором расположено аббатство. Легкий налет снега покрывает деревья и каменистую землю.

Покрытая гравием дорога проходит между двумя небольшими каменными зданиями, от которых отходят стены высотой в 5 и шириной в три фута. Стены сделаны из камней, скрепленных строительным раствором. Дорогу перекрывают железные ворота, подвешенные на ржавые петли. Похоже, что ворота не заперты. За ними тихо стоит каменное аббатство. Его два крыла соединены пятнадцатифутовой стеной. На крыше северного крыла, ближайшего к персонажам, видна колокольня, а также труба, из которой идет серый дым.

Железные ворота не заперты и громко скрипят, когда кто-нибудь их открывает.

Двое стражников сейчас на вахте, но спят, когда персонажи приходят к воротам (см. ниже). Персонажи, которые успешно пройдут проверку Ловкости (Скрытность) Сл 12, могут перелезть через низкую внешнюю стену, не разбудив их. Если хотя бы один персонаж провалит проверку, или откроет ворота, стражники проснутся, и, спотыкаясь, выйдут навстречу нарушителям.

Стражники – Отто и Зигфрек Белвью, двое законно-злых **полукровок** [mongrelfolk] (см. приложение D). Они спят под кучами грязных шкур. Оба они верно служат Аббату, но охранники из них не самые лучшие. Если персонажи выглядят мирно настроенными, полукровки ведут их во двор (область S12) и просят подождать, пока они приведут Аббата (область S13). Если персонажи ведут себя агрессивно, полукровки впускают их, но добровольно с ними не пойдут.

На внутренней стене каждого сторожевого поста висит лопата и сеть, увешанная ветками и сосновыми иглами. Отто и Зигфрек укрываются этими сетями, когда ночью рыщут по деревне в поисках свежих могил.

Отыгрыш полукровок

Используйте информацию ниже, чтобы отыгрывать полукровок-стражников, Отто и Зигфрека.

Отто Белвью. Отто ростом в 4 фута 9 дюймов, и скорее полусидит, чем стоит ровно. Он выглядит, как безбородый дварф, лицо и тело которого покрыто участками ослиной кожи. Одно его ухо – человеческое, второе – волчье. У него также вытянутая волчья морда и клыки. Его руки – человеческие, но ноги – львиные. Кроме того, у него есть ослиный хвост. Он почти не говорит на Общем, а его смех звучит как ослиный рев. Он носит простой шерстяной плащ.

Отто обладает способностью Прыжок с места (см. характеристики полукровок в приложении D). Его безумие воплощено в следующем утверждении: «Я самый умный, мудрый, сильный, быстрый и красивый из всех, кого я знаю».

Зигфрек Белвью. Зигфрек ростом в 4 фута 7 дюймов. Левая сторона ее тела и лица покрыта чешуей ящерицы, правая – клочками серой волчьей шерсти. Между этими клочками находится бледная человеческая кожа. Один из ее глаз – кошачий, а ее кисти напоминают кошачьи лапы с противопоставленным большим пальцем. У нее грубый голос, а одета она в серый плащ, отороченный черной шерстью.

Зигфрек обладает способностью Темное зрение (см. характеристики полукровок в приложении D). Ее безумие воплощено в следующем утверждении: «Мне не нравится, что люди все время меня осуждают».

S7. Кладбище

Низкорослые сосны выступают из каменистой земли на кладбище около фундамента северного крыла аббатства. В окнах здания установлены потрескавшиеся листы освинцованного стекла. Старые могильные камни торчат из-под тонкой корки снега во дворе. За низкой стеной, окружающей кладбище, находится обрыв. Деревня лежит на 400 футов ниже, а отсюда открывается захватывающий вид.

На каждом могильном камне вырезано имя давно мертвого жреца или монахини. Среди имен есть брат Мартек, брат Вален, Сестра Констанция и сестра Ленора.

Отто Белвью

Зигфрек Белвью

Могила солнца

Могильный камень, отмеченный X, покрыт вырезанными изображениями роз, а с восточной стороны в нем имеется выемка в форме солнца (3 дюйма в диаметре). Под выемкой выгравирована фамилия «Петровна». Если в выемку поместить святой символ Таши Петровны (см. главу 4, область к84, склеп 11), исчезают и выемка и святой символ. Затем прочтите:

> Луч золотого солнечного света пробивается через облака на западе и падает на могилу. Туман и мрак отступают перед его сиянием, а под действием луча могильный камень трескается и разваливается, открывая спрятанное внутри кольцо.

Солнечный луч существует одну минуту. Если персонажи разобьют могильный камень, не поместив в него святой символ Таши Петровны, внутри они не найдут ничего.

Кольцо – *кольцо регенерации [ring of regeneration].*

S8. Сторожка в саду

> Перед входом в сад аббатства стоит сторожка.

Она пуста.

S9. Сады

> Между высокими и низкими скалами расположены четыре прямоугольные грядки, окруженные пятифутовой стеной из скрепленных раствором камней. Белые кролики грызут побитые морозом репы. Два безжизненных чучела с набитыми тканью брюхами и головами из мешковины безжизненно свисают с деревянных крестов, вбитых в твердую, мерзлую землю.

Если персонажи еще не зачистили восточное крыло, добавьте:

> Восточное крыло аббатства нависает над садом, мрачно глядя на него разбитыми окнами. Дверь ведет в это, на первый взгляд заброшенное строение, которое, судя по всему, не такое уж и заброшенное. Оттуда доносится смех и вопли чего-то противоестественного.

Кролики и пугала безвредны. В саду можно заметить вялые корнеплоды и кабачки. Дверь в область S15 не заперта.

Предсказания Равенлофта

Если гадание показывает, что здесь есть сокровище, оно находятся в набитом соломой брюхе самого южного пугала. Если спрятанный предмет достать, из сада поднимаются семь **умертвий** [wight] в рваных ливреях дома Заровичей и бросаются на персонажей.

S10. Вход в аббатство

> Два крыла аббатства соединены стеной высотой в 15 футов. За ее зубцами стоят на страже двое охранников, чьи лица скрыты туманом. Под ними в стену встроены двустворчатые укрепленные железом деревянные ворота десяти футов в высоту. Справа от этих ворот на стене висит потемневшая медная табличка.

На табличке выгравировано название аббатства, а под ним – следующая фраза: «Да исцелит ее свет все болезни».

«Стражники» на стене – всего лишь пугала, одетые в прогнившие кольчуги и вооруженные ржавыми копьями (см. область S18). Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10 раскрывает обман.

Двустворчатые двери тяжелы, но не заперты. Открыв их, персонажи попадут в покрытый туманом внутренний двор (область S12).

S11. Внутренняя сторожка

Эти два пустых здания поддерживают стену (область S18); двери, ведущие внутрь, не заперты.

S12. Внутренний двор

> Плотный туман, заполняющий эту область, сворачивается в вихри, будто бы пытаясь сбежать. Двор окружен стеной высотой в 15 футов, на которой стоят несколько стражников, которые, на первый взгляд, обращены к вам спиной. Но теперь очевидно, что это всего лишь пугала.
>
> Деревянные стены к северу и востоку ведут к двум крыльям аббатства. В центре двора стоит каменный колодец с железным воротом, к которому прикреплены веревка и ведро. По периметру, под выступающей за стену крышей, стоят несколько каменных сараев с деревянными дверьми. На каждой из них висит замок. Также у стен есть три неглубоких алькова с деревянными корытами. В каменистую землю вбиты два деревянных столба с закрепленными на них железными кольцами. К одному из них прикован низкорослый гуманоид с крыльями летучей мыши и паучьими жвалами.
>
> Тишину разрывают ужасные крики, исходящие из сараев.

Если персонажей сюда привели Отто и Зигфрек Бельвью (область S6), их просят подождать, пока полукровки приведут Аббата из области S13.

S12A. Колодец

Колодец имеет глубину в 80 футов. Но на глубине 20 футов прячется хаотично-злой **полукровка** [mongrelfolk] (см. приложение D) по имени Мишка Белвью. Он цепляется за стену, и если на него посветить, он выскочит наверх и нападет на обидчика.

Мишка Белвью. Мишка ростом в 5 футов и имеет сухое, жилистое телосложение. На правой стороне лица у него три паучьих глаза, а левая сторона выглядит человеческой. Вместо левой кисти у него лягушачья лапа, а вместо правой ступни – когтистая воронья лапа.

Он обладает способностью Паучье лазанье (см. характеристики полукровок в приложении D). В своем безумии он обнаружил, что любит убивать.

S12B. Старые корыта

Эти три лошадиных корыта насквозь прогнили, и разваливаются, если их толкнуть или взять в руки.

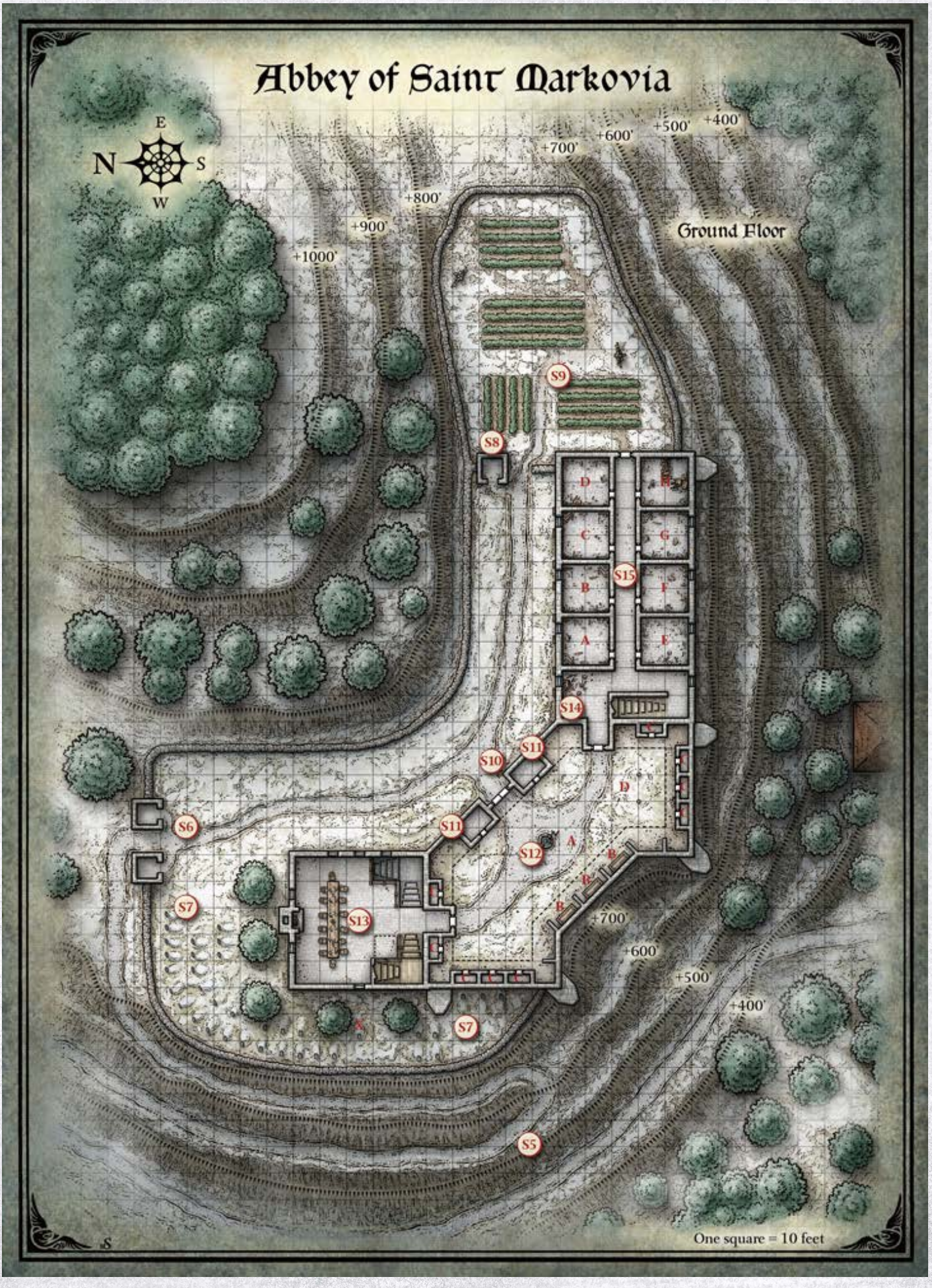
S12C. Курятники.

На дверях в эти сараи висят железные замки. У Кловина Бельвью (область S17) есть ключи от них.

Если персонажи откроют сарай, прочтите:

> В сарае лежат разбитые остатки нескольких разбитых курятников. К дальней стене цепью прикован отвратительный гуманоид с животными частями тела.

Всего тут 9 таких сараев, и в каждом сидит воющий, или мяукающий **полукровка** [mongrelfolk] (см. приложение D).


Abbey of Saint Markovia
E
N
S
W
+400'
+500'
+600'
+700'
+800'
+900'
+1000'
Ground Floor
S5
S6
S7
S8
S9
S10
S11
S12
S13
S14
S15
A
B
C
D
E
F
G
One square = 10 feet

S12D. Коновязи

Когда-то к железным кольцам, прибитым к этим столбам, привязывали лошадей. Сейчас к одному из них прикована хаотично-нейтральная **полукровка** [mongrelfolk] (см. приложение D) по имени Марзена Белвью, старшая сестра Мишки Белвью (см. область S12A).

Если персонажи подойдут к Марзене, прочтите:

> Прикованное к столбу существо взмахивает крыльями и взлетает, но цепь останавливает ее. Она мечется в безумии, выкрикивая бессвязные слова.

Марзена Белвью пуглива и боится всех и всего, кроме Кловина Белвью (область S17), которого она подпускает достаточно близко, чтобы он ее покормил.

Марзена Белвью. Марзена ростом в 4 фута 5 дюймов, она всегда сгорблена. Длинные сухие черные волосы скрывают большую часть ее лица, но паучьи жвалы и зубы, которые заменяют ей рот, можно увидеть без труда. Вместо рук у нее крылья летучей мыши, а вместо правой ступни – копыто. Она никого не подпускает так близко, чтобы можно было снять с нее цепь. Но если оковы открыть с помощью магии или каким-либо образом сломать, Марзена навсегда улетит.

Марзена обладает способностью Полет (см. характеристики полукровок в приложении D). Ее безумие выражается следующей фразой: «Я уверена, что за мной охотятся могущественные враги, а их агенты повсюду. Я знаю, они все время следят за мной».

S13. Основной зал

> Сверху доносится мягкая музыка, как будто какой-то невидимый маэстро играет на неизвестном струнном инструменте.
>
> Первый этаж занят одной большой комнатой в 50 кв. футов с арочными окнами из освинцованного стекла. В камине на огне стоит котел, а над самим камином висит золотой диск с символом солнца. В одном углу находится ведущая вверх деревянная лестница, в другом – каменные ступени уходят вниз, во тьму.
>
> Несколько стульев окружают деревянный стол, который тянется через всю комнату. На столе аккуратно расставлена деревянная посуда и золотые подсвечники, а за столом стоит одетая в рваный и грязный красный халат молодая женщина с алебастрово-белой кожей. Ее золотисто-рыжие волосы тщательно собраны в прическу, не касающуюся ее мягких плеч. Она выглядит глубоко задумавшейся.

Обычно Аббат находится здесь. Если он тут, добавьте:

> Красивый молодой мужчина в коричневой монашеской рясе нежно берет женщину за руку. С его шеи свисает покрашенный деревянный святой символ солнца, подвешенный на цепочку. Он двигается с грацией святого.

Аббат – переодетый **дэв** [deva] (см. приложение D, а также блок «Что-то старое» в секции «Особые события» в конце этой главы). У него на шее святой символ Утреннего Лорда. Женщина в рваном красном халате – Василика, **мясной голем** [flesh golem], тщательно собранный для того, чтобы стать невестой Страда. Персонажи в 5 футах от Василики могут увидеть швы на ее напудренной коже, в местах, где различные части тела, украденные из могил в Крезке, были аккуратно сшиты вместе.

Аббат обучает Василику нюансам этикета. Он также собирается научить ее танцевать. Василика абсолютно послушна Аббату. Она не может говорить, но от боли будет кричать нечеловеческим голосом. Если она впадет в ярость, то будет драться до смерти, или пока Аббат не восстановит контроль над ней. Несмотря на маленький размер, она обладает сверхъестественной силой голема плоти.

Аббат не собирается причинять вред персонажам. Он знает, что Страд не просто так перенес их в Баровию, и не хочет препятствовать планам Страда. Его спокойная, приятная манера поведения быстро изменится, если персонажи поведут себя враждебно, или возникнет угроза для Василики. Он сбросит свою маскировку и предстанет в своей истинной ангельской форме, в надежде, что этого будет достаточно, чтобы убедить персонажей остановится.

Аббат хочет найти для Василики подходящее свадебное платье. Если персонажи ведут себя дружелюбно, он попросит их о помощи в поисках. В обмен он предложит магическую поддержку – три раза использовать для них заклинание *оживление [raise dead]*, или одарить их своим целебным прикосновением. Если они откажут в помощи, или будут грубо себя вести, он прикажет немедленно покинуть аббатство. И если персонажи откажутся, Аббат нападет на них, но будет делать все, для спасения Василики.

Музыка доносится с верхнего этажа (область S17). Каменная лестница ведет в винный погреб (область S16). Деревянная лестница поднимается ко второму этажу и колокольне (область S17).

В котле находится несколько галлонов горячего супа из репы и кролика, который предназначен для полукровок в областях S12C и S15.

Отыгрыш Аббата

Аббат верит, что делает благие дела. Он сожалеет о том, что превратил Белвью в отвратительных полукровок, и считает, что их нужно держать в изоляции, чтобы сдержать их безумие. Он верит, что невеста Страда – ключ к снятию проклятья с окрестных земель. Безумного Аббата не переубедить на этот счет.

Аббат открыто делится своими взглядами, считая, что его решения основаны на наставлениях Утреннего Лорда. Если гости ведут себя дружелюбно, он проведет для них экскурсию по аббатству, но он станет враждебным при угрозах ему или его подопечным.

Сокровища

Золотой солнечный диск, висящий над камином, стоит 750 зм. Если снять его со стены, за ним откроется ниша, в которой лежит большое зелье лечения в хрустальной бутылке и фляга из электрума (стоимостью 250 зм). На столе стоят 4 золотых подсвечника (стоимостью 250 зм каждый).

Предсказания Равенлофта

Если гадания показывают, что тут есть сокровище, оно спрятано в нише вместе с зельем.

S14. Фойе

> Эта комната когда-то была кабинетом, о чем говорят обломки стола и стула. Коридор к югу ведет к лестнице наверх. Темный коридор к востоку полон неестественных шепотов, безумного смеха и звериных запахов.

Лестница ведет к области S20.

Если персонажи войдут в эту область со светом или шумом, то привлекут голема из области S15 (если они его еще не победили).

S15. Сумасшедший дом

В этом темном коридоре есть несколько дверей, за которыми скрываются существа, разрывающие тишину своим безумным хохотом и тихими проклятьями. Здесь стоит чудовищная вонь.

Прежде чем создать невесту для Страда, Аббат попробовал сделать более простого голема. Это существо патрулирует зал, неустанно охраняя сумасшедший дом и следя за тем, чтобы никто из полукровок не сбежал. Когда персонажи впервые видят голема, прочтите:

Даже во мраке можно различить чудовищное нечто, шагающее по коридору. Когда же тьма больше не может скрывать его истинную природу, вашим глазам открывается ужасающий семифутовый набор частей человеческих тел.

Этот **мясной голем** [flesh golem] атакует всех, если с ними нет Аббата или Кловина Бельвью.

Двери из зала не заперты. Если персонажи заглянут за любую из них, то увидят комнату, освещенную тусклым светом, пробивающимся из-за грязных, закрытых ставнями окон. Дверь в восточном конце зала ведет наружу, в сад (область S9).

Шестьдесят **полукровок** [mongrelfolk], которых тут держат, регулярно кормит Кловин Бельвью. Кормежка объявляется звоном колокола (область S17). Эти полукровки не связаны, но они отказываются выходить из комнат, опасаясь смерти от рук голема, или изгнания из аббатства. Вдобавок к кинжалу, у каждого полукровки есть собственная деревянная миска для супа.

S15A. Напуганные полукровки

Когда-то эта комната была общей спальней, но мебель в ней давно сломали. В затемненном юго-западном углу сидят трое визжащих полукровок. У одного из них в руках что-то блестящее.

Всего в этой комнате трое **полукровок**[mongrelfolk]. Один из них обнимает полированный медный подсвечник, будто куклу. Любая попытка забрать его спровоцирует нападение полукровок.

S15B. Ссорящиеся полукровки

Четыре чудовищных существа дерутся друг с другом среди обломков этой спальни, а пятое мерзко хихикает, смотря на это из-за покрашенной деревянной статуи облаченной в мантию святой.

Тут живут пятеро **полукровок** [mongrelfolk]. Те четверо, которые дерутся, не пытаются убить друг друга – они выясняют, кто главный. Если их разнять, они прекратят драку.

Статуя вырезана из цельного куска дерева и достигает 5 с небольшим футов в высоту. Она изображает Св. Марковию. При ближайшем рассмотрении видно, что она покрыта следами укусов.

S15C. Поющие полукровки

В центре этой комнаты кольцом сидят семь полукровок. Похоже, что они произносят заклинание.

Эти семь **полукровок** [mongrelfolk] пытаются сотворить заклинание, чтобы колокол зазвонил, а им принесли еды. Они говорят немагическую чушь.

S15D. Голодные полукровки

Девять полукровок молча стоят в центре комнаты и смотрят на дверной проем голодными глазами.

Этих девятерых **полукровок** [mongrelfolk] не кормили несколько дней, потому что Кловин их не любит. Они попытаются убить и съесть любого персонажа, который войдет к ним в комнату.

S15E. Орда полукровок

Эта комната под завязку набита полукровками, измазанными их собственными испражнениями. Пол усеян изгрызенными костями.

Здесь держат 16 орущих полукровок. Кости – все, что осталось от полукровок, которые умерли и были съедены. Выжившие выпрашивают еду.

S15F. Поющие и танцующие полукровки

Восемь полукровок скачут по обломкам в этой спальне, распевая песню. Предводитель этого безумного парада несет сверкающую золотую статуэтку.

Восемь **полукровок** [mongrelfolk] поют следующую песню:

В мрачном доме на горе
Старый дьявол жил
Крови выпил у нее
А потом убил!

Если у них забрать статуэтку, они будут плакать.

Сокровище. Золотая статуэтка изображает Святую Марковию и стоит 250 зм. Она дает любому доброму персонажу бонус +1 к спасброскам.

S15G. Дети-полукровки

В заваленных хламом углах этой комнаты грязные полукровки держат на руках кричащих детей, в то время как еще несколько воют, визжат, катаются по полу и бьют друг друга палками.

В этой комнате держат десять **полукровок** [mongrelfolk], трое из которых ухаживают за детьми (небоеспособными).

S15H. Форт полукровок

В этой комнате находится форт, построенный из кусков разбитой мебели и рваных гобеленов. Из форта доносится хитрый хохот.

В «форте» живут двое **полукровок** [mongrelfolk], которые отказываются выходить оттуда, но которых можно выманить едой. Пока они находятся в форте, они имеют укрытие в 3/4.

S16. Винный погреб

Каменные ступени опускаются на двадцать футов вниз, в подвал, в котором стоят десять винных бочек и L-образный стеллаж, заполненный винными бутылками.

Бочки в центре комнаты пусты. Названия вин выжжены на бочках рядом с названием винокурни: «Винный Волшебник». В бочках у восточной стены содержится Пурпурная наливка №3,, дешевое вино. В четырех бочках у южной стены хранится Настойка Красный Дракон - хорошее вино.

В стеллаже лежит 33 бутылки Пурпурная наливка №3 и 24 бутылки Настойка Красный Дракон.

Сокровище

В одной из бутылок в стеллаже нет пробки, а на этикетке написано Шампань дю ле Стомп. В бутылке лежит свернутый свиток заклинания *пир героев [heroes' feast].*

S17. Чердак и колокольня

Любой персонаж на соединительной стене (область S18), который прислушается к этой двери, услышит мягкие звуки струнного инструмента.

Деревянная лестница поднимается на двадцать футов наверх к чердаку с двускатной крышей и дверью в центре южной стены. Погасшие лампы свисают с балок, а с подвешенного в тридцати футах над головой колокола вних опускается веревка. Комната наполнена звуками прекрасной музыки – мелодия настолько очаровательна, что добавляет тепла в эту мерзлую комнату.

Черный саван покрывает гуманоидную фигуру, лежащую на деревянном столе. Музыка не оказывает на нее никакого влияния.

В северо-восточном углу стоит покрытая шкурами лежанка, возле которой лежат пустые бутылки из-под вина. На столике рядом горит масляная лампа, освещающая силуэт низкорослого двухголового существа. Оно сидит на краю лежанки с виолой между ног. Клешней, будто бы взятой у краба, оно держит инструмент за гриф, нежно водя по струнам смычком, который сжимает в человеческой руке.

Именно на чердаке Аббат создает мясных големов. Иглы, нитки, пилы и другие инструменты лежат на столике в северо-западном углу.

Если кто-нибудь позвонит в колокол, полукровки во дворе и восточном крыле заглушат все криками «еда!». Вопли будут звучать, пока тварей не накормят.

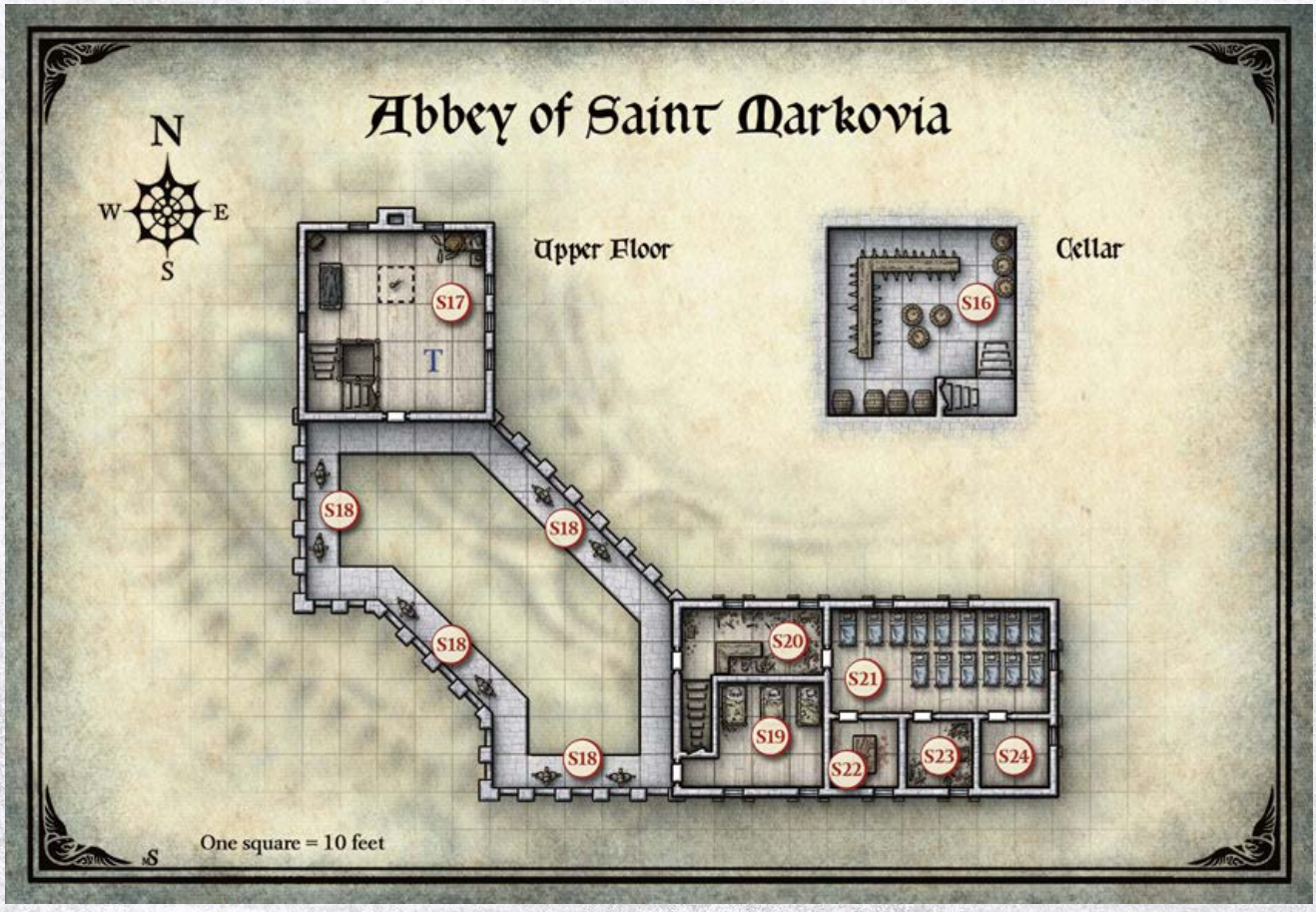
Кловин Бельвью, двухголовый нейтральный-злой **полукровка** [mongrelfolk] и слуга Аббата живет на чердаке. Он прекрасно играет на виоле, когда пьян, а музыка помогает усыпить его наполовину сформированную голову. Под шкурами на его лежанке спрятаны три бутылки Пурпурной наливки №3. Несколько пустых бутылок валяются на полу возле лежанки.

Отыгрыш Кловина

Кловин ростом 4 фута семь дюймов, а его торс формой напоминает бочку. Его правая голова полностью сформирована и совмещает человеческие и козлиные черты, включая короткие рога и клочковатые волосы. Его левая голова примерно в два раза меньше нормы. У нее ангельское личико, частично покрытое крокодильей чешуей. Вместо левой кисти у Кловина клешня краба, а вместо правой ступни – медвежья лапа. Он носит плохо сшитую монашескую рясу с поясом из пеньковой веревки.

Кловин служит Аббату надсмотрщиком над другими полукровками, за что те его презирают и обвиняют в том, что он недодает им еды и морит голодом. Он бы действительно уморил их, но Аббат запретил это.

Кловин обладает способностью «Двухголовый» (см. характеристики полукровок в приложении D). Его безумие выражается следующей фразой: «Когда я пьян, тогда разумен». Он пьян почти всегда, но не настолько, чтобы это повредило его боеспособности, а его исполнительские способности только выигрывают от опьянения.



Кловин Белвью

Все разговоры ведет большая голова. У маленькой головы язык раздвоен, как у змеи. Она может только шипеть и издавать другие ужасные звуки.

Место телепортации

Персонажи, которые телепортируются в эту локацию из области K78 в замке Равенлофт оказываются в точке, отмеченной на карте буквой T.

Нечто на столе

Если персонажи поднимут саван, лежащий на большом столе, прочтите:

> Под саваном лежит существо, сделанное из сшитых частей тел. Некоторые из них – части ваших тел!

Кажется, что существо на столе сделано из частей тел персонажей, чего, конечно, не может быть. Это лишь проявление злой воли Страда. Если персонаж коснется отвратительного создания, проявится его истинный облик:

> Глаза вас обманывают, потому что на самом деле на столе лежат холодные, серые, безжизненные куски женских тел, будто бы ждущие, когда из них создадут что-то чудовищное.

Тела, части которых лежат на столе, были украдены из могил в Крезке. Это лишние детали – для создания невесты Страда Аббату они не понадобились.

S18. Соединительная стена

> На стенах аббатства стоят пугала, будто бы смотрящие наружу. Они облачены в рваные кольчуги и сжимают копья со ржавыми наконечниками. Двор внизу покрыт туманом.

Пугала привязаны к деревянным столбам. Хоть с расстояния они и внушают страх, в них нет жизни.

Со стороны внутреннего двора стена имеет высоту в 15 футов. Однако любой, кто упадет с юго-западной стороны, будет катиться вниз по скале 400 футов.

S19. Казармы

> Двухэтажные кровати со временем развалились, их обломки лежат вдоль стен этой заплесневевшей комнаты в 30 кв. футов.

Когда-то давно в аббатстве были стражники, охранявшие стены. В этой комнате они и жили.

Эсмеральда Д'Авенир

Если персонажи еще с ней не встречались, охотница на вампиров **Эсмеральда Д'Авенир** [Ezmerelda d'Avenir] (см. приложение D) скрывается тут, планируя следующий шаг.

Эсмеральда тайно проникла в Крезк под покровом ночи и добралась до аббатства, надеясь узнать побольше о Страде и его владениях от местных жителей. После встречи с Аббатом и «невестой» Страда (область S13) Эсмеральда поняла, что Аббат сошел с ума. Аббат сказал ей, что ожидает визита Страда, который приедет познакомиться со своей будущей невестой. Эсмеральда решила подождать прибытия вампира, чтобы уничтожить его вдали от его логова, замка Равенлофт. Для подстраховки она собирается создать в комнате магический круг.

Будучи гостьей Аббата, Эсмеральда может свободно ходить по монастырю. Если персонажи серьезно собираются сразиться со Страдом, она отменяет свой план и предлагает присоединиться к ним.

S20. Кабинет наверху

> Деревянная L-образная конторка стоит в передней части этого просторного кабинета. Вся остальная мебель давно сгнила, оставив лишь кучки заплесневевшего дерева и выцветшей ткани. Само дерево конторки старое и мягкое, его легко сломать.

Тут нет ничего ценного. Если персонажи еще не зачистили сумасшедший дом (область S15), они слышат вой, смех и крики полукровок внизу. Шум сохраняется и в областях S21-S24 к востоку.

S21. Больница с призраками

> Железные кровати в этой комнате поставлены в два аккуратных ряда. На каждой из них висят паутина и куски гнилых матрасов.
>
> В южной стене имеются три двери с табличками на них. На табличках написано «Операционная», «Ясли» и «Морг» (в порядке с востока на запад).

Шесть **теней** [shadow] обитают в этой комнате. Это останки темных душ, которые погибли тут давным-давно. Они подождут, пока хотя бы один персонаж войдет в комнату хотя бы на 10 футов, прежде чем выйти из обычных теней и напасть. Тени не могут покинуть эту комнату.

S22. Операционная

> Испачканный кровью стол стоит в центре этой комнаты. Больше тут нет ничего.

Когда кто-либо впервые прикасается к столу, прочтите:

> Комнату наполняет крик – крик, раздающийся из другого времени. За ним следуют более тихие крики тех, кто умер на операционном столе. Они звучат все тише, пока не остаются лишь жутким воспоминанием.

Тут нет ничего ценного.

S23. Ясли

> В этой комнате лежат обломки старых деревянных кроваток.

Если персонажи обыскивают комнату, один из них (определяется случайно) видит фигуру в отражении в стекле: монахиню в белой рясе, которая стоит в дверном проеме. Даже быстрый взгляд в ту сторону не дает ничего, второй раз это отражение увидеть нельзя.

Предсказания Равенлофта

Если гадание показывает, что сокровище тут, оно скрыто под обломками одной из кроваток.

S24. Морг

> Ворон сидит на подоконнике этой комнаты, в которой больше ничего нет.

Если персонажи подходят к **ворону** [raven], он перелетает на плечо ближайшего пугала в саду (область S9). Персонаж, который убьет ворона, становится проклятым. Пока на нем лежит проклятье, персонаж получает помеху на все броски атаки и проверки навыков. «Высшее восстановление», «Снятие проклятья» или подобные эффект прекращает действие проклятья.

Особые события

Пока персонажи исследуют Крезк и аббатство, вы можете использовать следующие особые события.

Что-то старое

Это событие может произойти, если персонажи по каким-либо причинам не воскресят Илью, сына бургомистра.

Если он еще жив, Аббат узнает, что Илья недавно умер, и в своем человеческом облике придет в дом бургомистра. Если в этот момент в доме есть хоть один персонаж, он услышит стук в дверь. Не озаботившись тем, чтобы представиться, Аббат заявит бургомистру и его жене, что он хочет воскресить их сына. Он утверждает, что «боги света» хотят восстановить род Крезковых.

Персонажи могут попробовать этому помешать. В противном случае бургомистр выкопает труп своего сына. Аббату не нужны материальные компоненты для заклинания *оживление [raise dead]*, которое он и произносит. Илья возвращается к жизни с 1 хитом. Прежде чем позаботиться о своем сыне, Анна Крезкова от всего сердца благодарит Аббата и Святую Марковию за этот щедрый поступок. Бургомистр сочтет, что он зря подозревал Аббата, проявившего такой акт добродетели, и что он теперь в неоплатном долгу перед ним.

Развитие событий

Илья Крезков возвращается к жизни с одной из форм постоянного безумия (см. «Эффекты безумия» в главе 8, «Проведение игры», *Руководства Мастера*). Аббат использует воскрешение Ильи как рычаг давления на бургомистра, чтобы тот выполнил необычное задание (см. «Что-то взятое в взаймы» ниже).

Что-то новое

Персонажи узнают, что одна из жительниц Крезка, Димира Йоленская [Dimira Yolensky] (ЗД человек, небоеспособная) совсем скоро должна родить. Местная повитуха Кретьяна Долвова [Kretyana Dolvof] (ЗД человек, **обыватель** [commoner]) придет в дом матери, чтобы помочь в родах. При родах также будет присутствовать Анна Крезкова, жена бургомистра, которую позвали наблюдать за этим благословенным событием и молиться за здоровье новорожденного вместо жреца.

Димира рожает здорового мальчика, но малыш не плачет. Пока мать обнимает младенца, персонажи, успешно прошедшие проверку Мудрости (Проницательность) Сл10 понимают, что Кретьяна глубоко озабочена чем-то. Если персонажи расспросят повитуху, она уверенно скажет: «У этого ребенка нет души. Очень грустно».

Кретьяне с детства привили веру в то, что если новорожденный не плачет, у него нет души. Также она верит, что у большинства жителей Баровии нет душ, и в этом она права.

Что-то взятое в взаймы

Аббату нужно свадебное платье. Он не доверяет полукровкам в этом вопросе, поэтому он потребует у бургомистра найти его за месяц в качестве платы за воскрешение его мертвого сына (см. «Что-то старое» выше) или под угрозой смерти.

Никто в Крезке не может сшить такое платье, а значит бургомистру остается искать его где-то еще. Его жена, Анна, вызовется лично вести хорошо вооруженную группу селян на восток, в Валлаки.

Анна Крезкова [Anna Krezkova] (ЗД человек, **дворянин** [noble]) попрощается с мужем и отправится в путь в компании двух **стражников** [guard], четырех **обывателей** [commoner] и **мула** [mule], нагруженного припасами. Если персонажи присутствуют при этом, бургомистр просит их обеспечить сопровождение. Если они согласятся, как обычно совершайте проверки на случайные события по мере их движения по Старой дороге Свалича. Если стражников у ворот Валлаки удастся уговорить впустить их, Анна и персонажи смогут начать поиски платья или подходящего портного. Местные портные готовы сшить платье за 50 зм, но Анна не может себе этого позволить, и платье не будет готово в срок. Портные довольно быстро отмечают, что у баронессы Лидии Петровны, жены бургомистра Валлаки, есть прекрасное свадебное платье (см. главу 5, область N3P). Баронесса, стремящаяся всем угодить, легко отдаст платье для доброго дела, но ее муж не позволит этого, и ему плевать на проблемы Крезка.

Если персонажи не пойдут вместе с Анной, ее отряд падет жертвой многочисленных опасностей этой местности. Никто из них не вернется. Крезков отправит еще один отряд на их поиски, но и второй отряд бесследно исчезнет. Не желая больше рисковать чужими жизнями, Крезков впервые в жизни пойдет в аббатство и будет отчаянно умолять Аббата сжалиться над ним. Аббат откажет ему в его просьбе. Персонажи могут сопроводить бургомистра до аббатства или подслушать его разговор с Аббатом. В этом случае они услышат, что Аббат обещает Крезкову «божественное воздаяние» в качестве наказания.

Ночью после визита бургомистра Аббат выпустит всех полукровок из сумасшедшего дома (область S15) и натравит их на деревню. Они будут красть свиней, кур и любую другую еду. Никто из жителей деревни не пострадает, но их припасы будут истощены, а 2к6 полукровок будут убиты. Выжившие вернутся в аббатство с награбленным. Бургомистр будет настолько шокирован произошедшим, что повесится на балке в своем доме через несколько дней.

Персонажи смогут это предотвратить, принеся Аббату платье. Они также могут предотвратить нападение, остановив волну полукровок на спуске из аббатства или просто заранее убив Аббата.

Развитие событий

Если платье Лидии Петровны будет доставлено Аббату, он выполнит условия сделки, которую заключил с персонажами. Если же приключенцы каким-либо образом его обманули (например, создав магическую иллюзию платья), Аббат станет враждебным как только ложь раскроется.

Что-то синее

Это событие случится, если персонажи приведут в Крезк Ирину Коляну, как предлагал жрец Донавич (см. главу 3, область E5F).

Ирина услышит, как ее зовет нежный голос. Он поведет ее к краю благословленного озера (область S4). Если персонажи последуют за ней, прочтите:

> Когда Ирина подходит к краю омута, в его искрящихся синих водах появляется образ: симпатичный молодой человек с благородным и добрым лицом. Грусть в его глазах быстро сменяется радостью.
>
> «Татьяна!» – говорит он, – «Как много времени прошло! Иди ко мне, любовь моя. Наконец мы будем вместе».
>
> Ирина удивленно вздыхает и прикладывает руку к сердцу. «Сергей, любимый мой! В жизни ты был принцем и верующим человеком. Мы должны были пожениться давным-давно. Неужели этот благословенный омут призвал твой дух ко мне?» Она протягивает руку к поверхности озера, из которого к ней поднимается водяная рука.

Если персонажи вмешаются и оттащат Ирину от водяной хватки, рука вернется в воду, образ Сергея исчезнет, а сама Ирина будет рыдать и звать его по имени.

Если же персонажи не будут ей мешать, прочтите:

> Ирина как будто втягивается в озеро и обнимает Сергея под водой. И пока их образ растворяется, вы видите самую счастливую пару в своей жизни.

Дух Сергея заберет Ирину туда, где Страд не сможет им повредить. Она будет с ним в безопасности.

Вне зависимости от того, заберет Сергей Ирину или нет, Стран почувствует, что они нашли друг друга. Он отреагирует следующим образом:

> Раскат грома сотрясает землю, а из облаков формируется ужасное лицо. Глубокий, страшный голос из-за гор кричит «Она моя!» Синяя молния разрубает небо пополам и бьет в омут, оглушая всех в округе кошмарным треском.

Каждое существо в 15 футах от омута должно пройти проверку Ловкости Сл 17, или упасть ничком. Удар разрушит старое газебо. Любое существо, находящееся в воде во время удара молнии, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 17 или получить 44 (8к10) урона электричеством при провале, или половину этого урона при успехе.

Гнев Страда разрушает благословение, лежащее на озере. Его вода становится немагической, и дух Сергея больше не может в ней появиться.

Развитие событий

Если Сергей и Ирина воссоединятся, Ирина навсегда окажется недосягаемой для Страда. Страд будет винить персонажей в своей потере. С этого момента он будет стараться их уничтожить. Некоторое время спустя один из его слуг доставит персонажам письмо с приглашением в замок Равенлофт.

Если персонажи откроют и прочтут письмо, покажите игрокам «Приглашение Страда» в приложении F. Если персонажи отправятся в замок, на пути им не встретится никаких угроз.

Барон Крезков и
Баронесса Крезкова

Глава 9: Перевал Тсоленка

Перевал Тсоленка представляет собой каменистую дорогу, которая пролегает по Горе Гакис, взбираясь на огромные высоты. Дорога начинается у перекрёстка близ реки Равен (глава 2, область R) и продолжается семь миль до ворот (области T1-T3) и сторожевой башни (области T4-T6), и идёт далее через каменный мост (области T7-T9) пересекающий реку Луна. Ветер и снег делают путешествие коварным. Без какой-либо возможности согреться, персонажи которые не одеты для холодной погоды ночью будут страдать от эффектов чрезвычайного холода [extreme cold] (см. Погода в главе 5, «Окружающая среда» *Руководства Мастера*).

Области Перевала

Следующие области соответствуют отметкам на карте Перевала Тсоленка на странице 158. Эти сооружения выполнены из плотно пригнанного камня, по которым нельзя взбираться без помощи магии или набора альпиниста.

T1. Решётка ворот

Когда персонажи приближаются с запада, прочтите:

> Выступ скалы, по которому проходит горная дорога, сужается. Слева от вас, заледенелые утёсы поднимаются прямиком в тёмные, грозовые тучи. Справа от вас, скала обрывается в море тумана. Впереди, через ветер и снегопад, вы видите высокую стену чёрного камня, усеянные шипами и со статуями демонических, рогатых стервятников. В центре стены располагается проход, закрываемый решёткой, за которой горит занавесь зелёного пламени.
>
> На другой стороне тёмной стены, у самого края стоит сторожевая башня из белого камня, на вершине которой установлены статуи могучих воинов.

Арка ворот 30 футов в высоту. Примыкающие к ней стены 20 футов в высоту и усеяны шипами. Если персонажи обойдут ворота, перелетев или забравшись на стену, статуи над аркой (область T2) оживают и нападают.

Если персонажи приближаются к решётке ближе чем на 10 футов, то со скрежетом металла по металлу, она сама поднимается, открывая проход. Она остаётся открытой 1 минуту, после чего опускается на место.

T2. Статуи демонов

Эти статуи на самом деле являются двумя окаменевшими **вроками** [vrock]. Если персонажи на них нападут или если персонажи пройдут мимо ворот, вроки превращаются из камня в плоть и нападают, преследуя убегающих жертв и сражаясь до своей смерти.

T3. Занавесь зелёного пламени

Занавесь зелёного пламени заполняет восточную арку ворот. Любое существо, проходящее через пелену впервые или начинает свой ход в зелёном пламени получает 33 (6к10) урона огнём.

Успешное сотворение *рассеивания магии [dispel magic]* (Сл 16) подавляет занавесь на 1 минуту. Занавесь также подавляется *преграда магии [antimagic field]*.

T4. Сторожевая башня, нижний этаж

Дверь в башню сделана из железного дерева и заперта на засов изнутри. Персонаж может выломать дверь при успехе проверки Силы (Атлетика) Сл 22.

> Холодный очаг, в дымоходе которого воет ветер, располагается напротив двери. Каменные ступени поднимаются вдоль южной стены. Три окна смотрят на раскинувшееся море тумана.

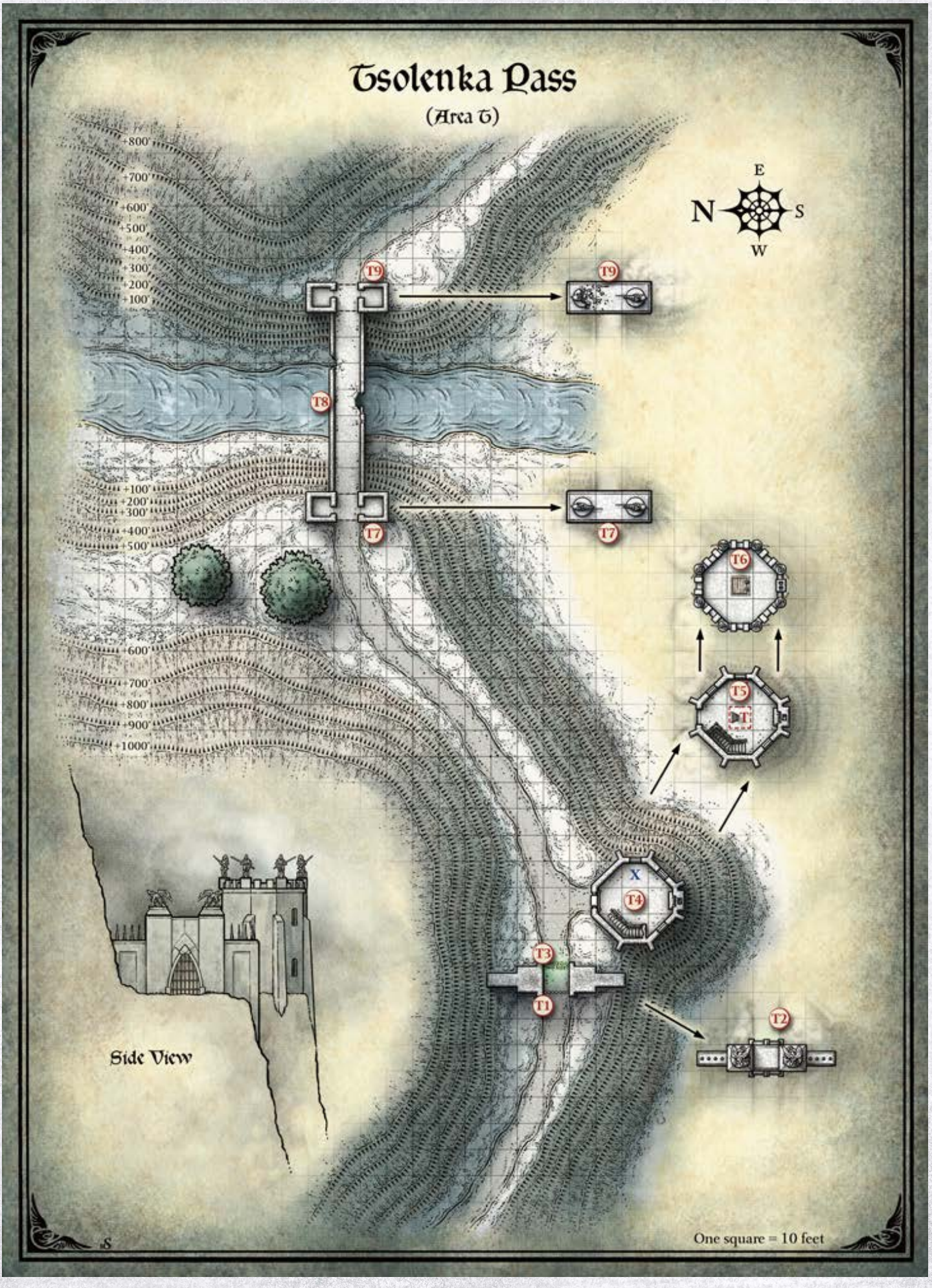
Лестница поднимается на 20 футов в область T5.

Место прибытия телепортации

Персонажи, которые телепортируются в эту область из области K78 Замка Равенлофт прибывают на место на карте, отмеченное X.

ДОРОГА, ИЗВИЛИСТАЯ И КРУТАЯ, длинным серпантином проходит по краю Горы Гакис. Воздух становится холоднее и хлопья снега падают всё чаще, пока не заметают всё.

— Страд фон Зарович
из *«Я, Страд: Воспоминания Вампира»*


Tsolenka Pass
(Area 6)
+800'
+700'
+600'
+500'
+400'
+300'
+200'
+100'
E
N
S
W
T9
T9
T8
+100'
+200'
+300'
+400'
+500'
T7
T7
T6
+600'
+700'
+800'
+900'
+1000'
T5
T4
X
T3
T1
T2
Side View
One square = 10 feet

Т5. Сторожевая башня, верхний этаж

> Верхний уровень башни – это холодильник, с окнами, почти в каждой стене. Ржавая железная лестница, прибитая к полу и потолку, ведёт к деревянному люку. Над каменным очагом прикреплена голова лютого волка, вместо которого воет ветер, спускаясь по дымоходу.

Люк в потолке со скрипом откидывается вверх, открывая проход на крышу (область Т6) к грозовому, серому небу.

Т6. Сторожевая башня, крыша

> Десятифутовые позолоченные статуи стоят на стенах лицом наружу. Каждая выглядит как человеческая женщина-рыцарь с пикой. Ледяной ветер переметает снег, под которым виднеется скелеты людей в ржавых кольчугах.

Крыша находится на высоте 40 футов и в 540 футах над туманной долиной внизу. Деревянный люк в полу скрипит, когда его открывают и ведёт в область Т5 внизу.

Скелеты – это останки четырёх стражников, которые стояли здесь на посту давным-давно. Персонажи, которые обыскивают останки, обнаруживают истлевшие клочки ткани, треснувшие длинные луки и стрелы, ржавые мечи в рассохшихся ножнах и проржавевшие кольчуги.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, прочтите:

> Снег и вьюга принимают форму стройной, молодой женщины. В вое ветра вы различаете, «Прочь! Сокровище наше!»

Формы – это шестеро снежных дев [snow maiden]. Используйте характеристики **спектров** [specter] со следующими изменениями:

- Снежные девы обладают иммунитетом к урону холодом.
- Способность снежных дев «Вытягивание жизни» наносит урон холодом, вместо некротического.

Снежные девы не говорят и не заинтересованы в том, что хотят им сказать персонажи. Если персонажи не уйдут немедленно, снежные девы нападают. Когда последняя снежная дева будет повержена, сокровище, которое ищут персонажи, по волшебству появляется в снежном вихре на крыше.

Т7. Западная арка

Когда персонажи приближаются к мосту, прочтите:

> Заснеженный проход приводит к расщелине, через которую наведен каменный мост. У каждого конца моста стоит арка тридцати футов в ширь и ввысь. На каждой арке расположены по две статуи рыцарей в доспехах верхом на лошадях и с пиками, несущихся друг на друга. Ветер воет и кусается словно волки, когда вы минуете провал.

В западной части арки располагаются сторожки, по одной на каждой стороне моста. Они представляют собой 10-футовые комнаты, в которых можно укрыться от завывающего ветра.

Т8. Каменный мост

> Низкие стены, окружающие мост, обвалились в некоторых местах, но мост кажется целым. Всадник в чёрном капюшоне на вороном коне сторожит средину моста.

Всадник в капюшоне – это явление Страда фон Заровича – зловещее предупреждение не ходить дальше. Если персонажи каким-либо образом соберутся взаимодействовать с явлением, всадник вместе с конём рассеивается прахом на ветру.

В пяти сотнях футов под мостом, несёт свои воды Река Луна, которую едва можно различить через туман. Мост, 10 футов шириной и 90 футов в длину, хоть и скользкий в некоторых местах, в целом безопасен.

Т9. Восточная арка

> Одна из статуй на верху этой арки обвалилась, оставив на месте только заднюю часть скульптуры лошади. Горный проход продолжается далее.

У этой арки располагаются 10-футовые квадратные сторожки, стоящие у каждой из сторон моста. Обе они пусты.

За аркой начинается Перевал Тсоленка, три мили цепляясь за склон горы прежде, чем разделиться на два направления – северное и южное. Северная ветвь ведёт к Янтарному Храму (глава 13). Южное направление продолжает огибать Гору Гакис и уходит в губительный туман, окружающий Баровию (см. главу 2, «Туманы Равенлофта»).

Особые события

Вы можете использовать одно или оба нижеприведенных события, когда персонажи двигаются по Перевалу Тсоленка.

Рух Горы Гакис

Когда персонажи пересекают каменный мост (область Т8) с востока на запад – возможно по пути из Янтарного Храма (глава 13) – из замечает **рух** [roc], который проживает в этих горах тысячу лет. У руха есть огромное гнездо на вершине Горы Гакис на юго-востоке и он кормится рыбой из ближайшего озера.

Когда Рух Горы Гакис появляется, прочтите:

> Птица, размеров настолько больших, что взмахи её крыльев разгоняют облака, пикирует на мост.

Рух нападает на случайное существо на мосту, хватая лошадь или мула, если таковые имеются. В противном случае, он нападает на одного из персонажей. Он не может добраться до персонажей, которые прячутся в караулках, стоящих у каждого края моста. Если ему некого атаковать в его ход, рух издаёт ужасающий писк и улетает назад в своё гнездо.

Набег Кровавого Рога

Когда персонажи проходят по Перевалу Тсоленка, они сталкиваются со зверем, которого друиды и берсерки Баровии зовут Сангзор («Кровавый Рог») [Sangzor («Bloodhorn»)]:

> Дорога впереди вырублена в склоне горы, круто поднимаясь с одной стороны и срываясь с другой. Туман и снег сильно осложняют видимость, а завывающий ветер режет будто ножом.

Если ни у одного из персонажей нет показателя Пассивного Восприятия 16 или выше, группа застигнута врасплох. В противном случае, прочтите:

> Козёл девяти футов росту, чья серая шкура идеально сливается с каменистым склоном гор, стоит на выступе над вами. Он опускает голову и в его глазах сверкает злоба.

Сангзор – это **гигантский козёл** [giant goat] известный своей сверхъестественной стойкостью и злобой. Горцы охотятся на него многие годы. Измените статистику гигантского козла следующим образом:

- Его показатель интеллекта равен 6 (модификатор -2) и он хаотично-злой.
- У него 33 хита.
- Он обладает сопротивлением дробящему, колющему и рубящему урону от не магических атак.
- Его показатель опасности 1 (200 опыта)

Гигантский козёл несётся вниз по склону (используя свою черту Атака в броске) и таранит персонажа. Если он попадает атакой и цель проваливает спасбросок, он отправляет его катиться вниз по склону до ближайшего уступа, что считается падением на 100 футов.

Козёл сбегает, если получает 10 или более урона. Туман и снегопад не дают разглядеть ничего далее 60 футов. Как только козёл исчезает из виду, он сбегает по ущельям.

Развитие событий

Персонаж, который облачается в шкуру Сангзора, пользуется уважением берсерков, населяющих Баровию. Они не станут нападать на персонажа или его попутчиков, если те не станут их провоцировать.

Глава 10: Руины Береза

ЗА ДОЛГО ДО ИРИНЫ КОЛЯНЫ, В БЕРЕЗЕ жила крестьянка по имени Марина.

Вампир Страд впервые встретил Марину в маленькой деревне на берегу Реки Луна [Luna River]. Марина была удивительно схожа с возлюбленной Страда, Татьяной, как во внешности, так и в манерах, потому она стала объектом одержимости Страда. Он совратил её в ночи и устроил себе пир на её крови, но прежде чем она смогла обратиться в вампира, бургомистр Береза, Лацио Ульрих [Lazio Ulrich], и помогающий ему местный священник по имени Брат Григор [Brother Grigor], убили Марину, чтобы спасти её душу от проклятия. Разгневанный Страд убил священника и бургомистра, а потом воспользовался своей властью над землёй, чтобы наводнить реку и затопить деревню, заставив её жителей бежать. Это место превратилось в болото, не дав жителям вернуться. Берез с тех пор оставался по большей части брошенным.

Руины Береза теперь служат домом для **Бабы Лысаги** [Baba Lysaga] (см. приложение D), почти мистической личности, связанной с давним прошлым Страда. Проживая отшельницей, она проводит большую часть времени создавая и оживляя пугала, чтобы охотиться и убивать воронов и верворонов, которые населяют владения Страда. Когда она не занята злой волшбой, Баба Лысага приносит животных в жертву Матери Ночи и собирает их кровь, после чего принимает ванны из этой крови в ночи новолуния, проводя ритуал, который снимает с неё последствия её ужасного возраста.

Баба Лысага недавно украла волшебный самоцвет с виноградника Винного Волшебника (глава 12), в надежде, что верворонны, защищающие виноградник, попытаются вернуть его. Она держит его в своей избушке в качестве приманки, чтобы заманить своих врагов на их смерть. Самоцвет дал её избушке подобие жизни.

У МЕНЯ НЕ БЫЛО НИЧЕГО, ЧТОБЫ *я мог отдать, кроме моих крови и жизни, но и их бы я отдал ей. Она наконец-то станет моей невестой.*

— Страд фон Зарович
из *«Я, Страд: Воспоминания Вампира»*

Приближаясь к руинам

Следующий текст в рамках предполагает, что персонажи приближаются к Березу с севера, по тропе, ведущей от Старой Свалической Дороги. Если они приближаются с другой стороны, не оглашайте первого предложения.

> Тропинка идёт над рекой несколько миль. Грязь и трава под ногами вскоре превращаются в топь, а тропинка растворяется в зыбкой земле среди островков высокого тростника и луж стоячей воды. Толстое одеяло тумана покрывает всё вокруг. По болоту разбросаны старые крестьянские дома, стены которых покрыты чёрным налётом плесени, а крыши обвалились. Эти ветхие жилища кажутся завязшими в болоте и давно бросившими бороться с засасывающей топью. Куда бы вы ни взглянули, везде вы видите чёрные тучи комаров, голодных до крови.
>
> Туман значительно менее густой на дальней стороне реки, где вы видите вспышки огня среди тёмного круга стоящих камней.

Глубина реки разнится, но никогда не превышает 10 футов. Мьюриэль Виншоу [Muriel Vinshaw], верворон в человеческой форме, бродит среди круга стоящих камней (область U6) и использует фонарь, чтобы подать героям знак. В окрестностях деревни туман не даёт существам видеть друг друга или другие объекты, находящиеся более, чем в 120 футах.

Несколько отрезков грунтовой дороги всё ещё существуют и не являются труднопроходимой местностью [difficult terrain]. Топь же является таковой. Когда персонажи предпринимают короткий или длительный отдых на болоте, даже если они забаррикадируются в разрушенном здании, их будут донимать 1к4 роев голодных комаров (используйте характеристики **Роя насекомых (ос)** [swarm of insects (wasps)] приведенные в *Бестиарии*). Насекомые не тревожат персонажей только в областях U3 и U5.

Болотные пугала

Семь **пугал** [scarecrow] стоят на страже в болоте. Они кажутся обычными, не волшебными пугалами, набитыми вороньими перьями, пока одно или несколько из них не подвергнется нападению, не получит приказа от Бабы Лысаги напасть, или пока кто-то не активирует воющие черепа, окружающие загон для коз Бабы Лысаги (см. область U2).

Области Березы

Следующие области соответствуют отметкам на карте Березы на странице 164.

U1. Покинутые дома

Когда вы приближаетесь к этому скоплению разрушенных домов, разделенных низкими каменными стенами, вы видите короткий отрезок грунтовой дороги, всё ещё оставшийся нетронутым топью.

В домах нет ничего ценного – лишь прогнившая мебель. Стены, разделяющие дома, 3 фута высотой и легко обходятся или преодолеваются.

Если уж речь зашла об Бабе Яге и «избушке на курьих ножках», то, наверное, эти разделительные стены (которые служили, скорее всего, межой участков), всё же, должны быть сделаны из лозы (тын) или выглядеть как деревянные загороди. Но никак не должны быть сложенны из камня. А если всё же из камня, то следует обдумать вопрос – а где та каменоломня, с которой весь этот камень появился?

U2. Особняк Ульриха

У южной окраины деревни стоят останки особняка на возвышении. От него остались лишь груды камней и гнилые обломки брёвен. Пустые своды окон слепо глазеют на вас. К югу от руин, виднеется то, что раньше было садом, а сейчас стало чащей, окружённой обрушенными стенами, которые более не способны удержать её внутри. Восточнее руин кто-то соорудил деревянный забор, создающий круглый загон в котором находятся несколько коз. Опоры забора венчают человеческие черепа.

Разрушенный особняк усеян мусором из прогнившей мебели и украшений. Последний бургомистр Березы, Лацио Ульрих, бродит по руинам в виде **привидения** [ghost]. Если персонажи обыскивают особняк, призрак появляется перед ними:

Призрак создает из тумана форму огромного человека, чьи черты изуродованы, а внутренности вывернуты наружу и висят как порванные верёвки. Несмотря на его пугающую внешность, у привидения в глазах просматривается ясный свет. «Зачем вы ворвались в мой дом? Изыдите, молю вас!»

Страд отказался дать обрести покой духу бургомистра Ульриха, из-за того, что он сделал с бедной Мариной. Призрак может поведать грустную историю Марины, если его спросить об этом. Лишь убедив Ульриха, что Марина переродилась в Ирину Коляну, можно упокоить его мятущийся дух. Призрак должен увидеть Ирину воплоти, но он не может выйти за пределы своего разрушенного особняка.

Призрак Ульриха нейтрально добрый. Он нападёт если ему будет что-то угрожать или если персонажи начнут обыскивать его особняк на предмет сокровищ. Если хиты призрака опустятся до 0, он вновь обретёт форму через 24 часа. Персонажи получат опыт за призрака только если им удастся упокоить его дух, а не за победу над ним в бою.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище спрятано в Березе, то призрак Ульриха указывает на его истинное местонахождение, произнося следующие слова, когда исчезает:

«Отправляйтесь на запад. В двух сотнях шагов от особняка стоит монумент моей глупости и лежит сокровище, которое вы ищите.»

Персонажи, следующие указаниям Ульриха, приходят в область U5.

Подвал

Под обломками особняка находится каменная лестница, ведущая вниз, в нетронутый подвал. Один персонаж может расчистить завал за 4 часа. Несколько персонажей, работающих сообща, сокращают требуемое время пропорционально их числу. Подвал, это квадратное 30-футовое по ширине помещение с оштукатуренными стенами и 10-футовым потолком, поддерживаемым деревянными балками. Пол покрывает 3-дюймовый слой стоячей воды. Подвал содержит две дюжины пустых, прогнивших бочек с винодельни Винный Волшебник. Каждая такая бочка помечена как «Шампань дю ле Стомп».

Сад

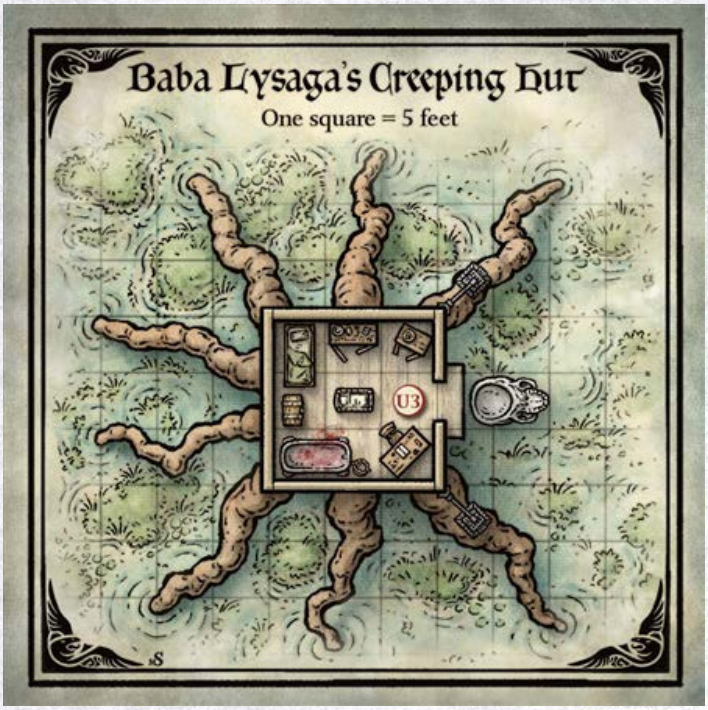
Сад за разрушенным особняком сильно одичал. Спрятанные за высокими травами и колючими лозами стоят нагие скульптуры красивых мужчин и прекрасных женщин со каменными резными скамьями.

Четыре **гигантских ядовитых змеи** [giant poisonous snake] нападают на персонажей, которые пробираются глубже чем на 10 футов вглубь сада.

Загон для коз

Баба Лысага отлавливает коз и использует их кровь в своих ритуалах долголетия. Девять **коз** [goat] заперты в загоне. Пятьдесят человеческих черепов закреплены на верхушках опор загородки, располагающихся в 10 футах друг от друга:

У загородки нет ворот ведь Баба Лысага пользуется своим летающим черепом (см. область U3), чтобы заходить в загон. Если персонажи пытаются освободить коз, разобрав или уничтожив часть забора, черепа на опорах начинают завывать в течение 1 минуты. Шум привлекает внимание Бабы Лысаги, которая прибывает на своём летающем черепе при наступлении инициативы 20 во 2 раунде. Воющие черепа также привлекают семерых **пугал** [scarecrow] с болота (см. «Болотные пугала» выше). Определите инициативу всех пугал одним броском.



U3. Избушка Бабы Лысаги

Кто-то построил эту ветхую деревянную избушку на пне, который был когда-то огромным деревом. Гнилые корни пня виднеются из трясины то тут, то там, будто ноги гигантского паука.

Открытая дверь виднеется с одной из сторон избушки, рядом с которой парит перевёрнутый вниз макушкой, полый череп великана. По обеим сторонам дверного прохода расположены две железные клетки, которые пугающими украшениями раскачиваются, свисая с карниза. Множество воронов заперты в каждой клетке. Они пронзительно кричат и возбуждённо хлопают крыльями при вашем приближении.

Баба Лысага [Baba Lysaga] (см. приложение D) находится внутри избушки, если её не выманят в какое-то другое место. Крики птиц – музыка для её ушей, но шум не даёт ей услышать чьё-либо приближение. Лишь вой черепов в области U2 или звуки боя поблизости могут быть услышаны через шум, создаваемый птицами.

Внутри каждой клетки находится **рой воронов** [swarm of ravens], каждый из которых яростно набросится на Бабу Лысагу и её пугала, если их выпустить на волю. Каждая клетка заперта Бабой Лысагой заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*, и открыть их можно при помощи заклинания *открывание [knock]* или успешной проверки Силы Сл 20. Персонаж может также попытаться взломать замки при помощи воровских инструментов. Для этого потребуется успех в проверке Ловкости Сл 20.

Огромный череп

Череп, перевёрнутый макушкой вниз и парящий рядом с избушкой – это череп холмового великана, который Баба Лысага опустошила и превратила в средство передвижения. Он парит на месте, пока Баба Лысага не прикажет ему лететь куда-то. Она может это сделать только пока она находится внутри него.

Он обладает скоростью полёта 40 футов. Никто другой не может контролировать череп. Существо внутри черепа получает укрытие в три четверти против атак, приходящих извне черепа. Череп достаточно велик, чтобы вмещать одно существо Среднего размера. У него КД 15, 50 хитов и иммунитет к урону ядом и психическому урону.

Все мы помним, что Баба Яга управлялась со своей ступой помелом. Возможно здесь тоже стоит изменить условия и дать возможность управлять летающим черепом тому, и только тому, кто подстроен под определённый волшебный предмет. Например, это может быть аналог *Помела Полёта* из *Руководства Мастера Подземелий* (стр.190), только действующий только вместе с летающим черепом и с вышеприведенными ограничениями.

Обстановка избушки

Избушка – это квадратное 15-футовое здание, набитое старой мебелью, среди которой деревянная детская кроватка, кабинет из лозы, узкий и высокий гардеробный шкаф, деревянный стол, табуретка, деревянный сундук с округлой крышкой, окованной латунными полосами, и железная ванна, грязная от крови. В центре комнаты стоит призрачная деревянная колыбелька с ангельского вида малышом, сидящим в ней. Вся мебель, кроме колыбели, прикреплена к полу. Под кроваткой, через щели между гнилыми досками пола, виднеется зелёное свечение.

Ребёнок и колыбель являются иллюзиями, созданными Бабой Лысагой с использованием заклинания *заданная иллюзия [programmed illusion]*. Баба Лысага обращается к ребёнку «Страд» и создала эту иллюзию в силу своего безумия. Она считает себя матерью-защитницей.

Под гнилыми досками пола в 3-хфутовом углублении находится волшебный, светящийся зелёным самоцвет, который Баба Лысага взяла на винодельне Винный Волшебник. Самоцвет оживляет хижину (см. «Избушка на курьих ножках» в разделе «Особые события» ниже). Половые доски можно вырвать или проломить успешной проверкой Силы Сл 14. Персонаж также может сделать это нанеся 10 урона этой секции пола. Впрочем, избушка просто так не отдаст самоцвет (см. «Избушка на курьих Бабы Лысяги» в приложении D). Если самоцвет уничтожить или забрать из углубления, избушка становится недееспособной.

Баба Лысага держит в гардеробе грязные робы, а в кабинете содержатся отсортированные компоненты для различных заклинаний. Ванна используется ею для ритуальных купаний в крови, чтобы предотвратить старение (см. «Дары Матери Ночи» в разделе «Баба Лысага» приложения D). Если персонажи незамеченными приближаются к избушке в соответствующее время, они могут увидеть купание Бабы Лысаги.

Сокровища

Деревянный сундук в избушке защищён *охранными рунами [glyph of warding]*, которые требуют успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 17, чтобы их обнаружили. Руны, если сработают, наносят 5к8 урона звуком. Открытие крышки выпускает на волю четыре **ползающих руки** [crawling claw], которые будут сражаться насмерть. В сундуке также лежат различные предметы, которые Баба Лысага забрала у мёртвых искателей приключений за прошедшие годы:

- 1300 зм
- пять самоцветов по 500 зм каждый
- пузырёк с *маслом остроты [oil of sharpness]*
- два свитка заклинаний (*множественное лечение ран [mass cure wounds]* и *возрождение [revivify]*)
- мешочек с десятью *снарядами для пращи +1*
- *свирель ужаса [pipes of haunting]*
- *камень удачи [stone of good luck]*

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно находится в сундуке вместе с другими предметами.

U4. Церковный двор

> Через туман вы различаете пустой остов старой каменной церкви, к северу от которой лежит кладбище с покосившимися надгробиями, окружённое почти съеденным ржавчиной железным забором. Половина кладбища уже погрузилась в трясину.

Гнилые гробы и замшелые кости покоятся на этом кладбище. Персонажи, которые исследуют остов церкви, обнаруживают гнилую трибуну и старый железный колокол, наполовину ушедший в глубь топи, посреди остатков обрушившейся колокольни.

U5. Монумент Марии

Страд воздвиг этот монумент после смерти Марины. Монумент скрыт в топи и персонажи скорее всего не смогут его найти самостоятельно, если только им не придёт в голову полностью прочесать область. Если у них получится упокоить дух бургомистра Ульриха (см. область U2), он укажет им на это место прежде, чем исчезнет. Без указаний Ульриха, персонажи должны войти в область, где расположен монумент и заявить, что проводят там поиск. Персонаж, обыскивающий область в течение 10 минут может пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, и при успехе обнаружит монумент. Если монумент не найден, проверку можно повторять за каждые 10 минут поиска.

Следующий текст в рамке предполагает, что персонажи уже встречали Ирину Коляну до этого момента. Если это не так, не читайте предложения, в которых она упомянута.

Среди тумана прячется небольшой островок, шириной не более десяти футов, поднимающийся на пару футов над окружающей его трясиной и окружённый почти съеденной ржавчиной железной оградкой. В центре этого клочка земли стоит монумент в человеческий рост – в камне высечена крестьянская девушка, стоящая на коленях и держащая в руках розу. И хотя её черты поблекли и истёрлись от дождей, она как две капли воды похожа на Ирину Коляну. На подножии монумента выбита эпитафия.

Она гласит: Марина, Взятая Туманами.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно спрятано в пустоте под монументом, который можно опрокинуть или сдвинуть при помощи успешной проверки Силы Сл 15.

Если персонажи потревожат монумент, прочтите:

Квакающие лягушки и стрекочущие сверчки внезапно замолкают, а в воздухе повисает тяжёлый запах разложения. Вы слышите тяжёлые и неровные, хлюпающие шаги по грязи и воде, когда из тумана выступают раздутые серые тени.

Семь раздутых человеческих трупа поднялись из трясины западнее монумента. Эти ходячие трупы появляются в 60 футах, когда их впервые могут заметить персонажи. Используйте характеристики **обывателя** [commoner] для трупов, но понизьте их скорость до 20 футов. Они также обладают иммунитетом к состояниям Очарованный и Испуганный. Когда хиты трупа опустятся до 0, он развалится, выпустив наружу **стаю ядовитых змей** [swarm of poisonous snakes]. Змеи голодны и дерутся насмерть.

Персонажи могут взять сокровище и сбежать, таким образом запросто избегая наполненные змеями трупы.

U6. Стоящие камни

Дюжина покрытых мхом менгиров* образовывают почти идеальный круг на мягкой земле. Эти потёртые ветрами камни различаются по высоте от 15 до 18 футов. Некоторые из них клонятся внутрь, будто собираются поделиться каким-то великим секретом со своими загадочными соседями. Беспокойно выглядящая крестьянка выглядывает из-за самого высокого из камней, в одной руке сжимая кольцо ржавого фонаря, а в другой – кинжал.

* менгир – простейший мегалит в виде установленного человеком грубо обработанного дикого камня, у которого вертикальные размеры заметно превышают горизонтальные; древний обелиск.

Женщина – это Мюриэль Виншоу [Muriel Vinshaw], **верворон** [wereraven] (см. приложение D) и друг семьи Мартиковых (см. главы 5 и 12). Проживая в Валлаки [Vallaki], Мюриэль шпионит за Бабой Лысагой для своих товарищей верворонов. Впрочем, она избегает появляться в деревне, предпочитая бродить по окрестностям. Если персонажи позволят ей говорить, Мьюриэль предупредит их об опасностях Береза и вооружает их следующей информацией:

- Берез покинули давным-давно, после того как воды реки поднялись и затопили деревню.
- Древняя и могущественная карга по имени Баба Лысага живёт в избушке в центре деревни. Когда она не находится в избушке, Баба Лысага летает в гигантском черепе.
- Пугала Береза – убийцы под контролем карги. Они окружают избушку Бабы Лысаги и служат ей системой раннего оповещения.
- Баба Лысага периодически отправляет своих пугал напасть на Винный Волшебник, винодельню и виноградник к западу от Береза. Она враждует с семьёй Мартиковых, которые владеют и работают на винодельне и винограднике.
- Карга поймала нескольких горных коз в загон около руин старого особняка (Мьюриэль предполагает, что Баба Лысага питается этими животными).

Мьюриэль избегает боя и сбегает, если на неё нападут. Она скрывает свою природу оборотня столько, сколько сможет и она не станет по своей воле называть других верворонов, с которыми она связанна. Её можно убедить присоединиться к персонажам, они решат выступить против Бабы Лысаги. Впрочем, Мьюриэль хорошо знает Баровию, чтобы указать персонажам близлежащие места, которые могут заинтересовать их, включая и разрушенный особняк Аргинвостхольт (см. главу 7) и древний могильник, известный как Холм Былого (см. главу 14). Мьюриэль выросла на историях о друидах с Холма Былого, в частности на тех, что рассказывали как они отвернулись от своих древних верований и стали поклоняться дьяволу Страду. Мьюриэль знает, что друиды посещают круг стоящих камней время от времени, и она изо всех сил старается избегать их.

Круг стоящих камней

Кольцо менгиров является одним из древнейших сооружений в Горах Балинок – старше Янтарного Храма [Amber Temple], значительно древнее Замка Равенлофт и прочих поселений Баровии, разбросанных по долине. Менгиры были установлены тем же древним народом, что и мегалиты с резьбой близ Старой Костедробилки (см. главу 6). Персонажи, которые видели эти мегалиты могут при успешной проверке Интеллекта Сл 10 узнать остаточную схожесть между теми камнями и менгирами, расположенными здесь.

Круг имеет 100 футов в диаметре и образовывается менгирами, отстоящими друг от друга на равные интервалы. Камни располагаются на северном, южном, западном и восточном направлениях значительно выше прочих восьми камней, на которых стёршиеся от погоды изображения различных зверей. Персонажи, более внимательно изучающие меньшие менгиры могут различить формы следующих животных, выбитые на них: медведь, лось, ястреб, коза, сова, пантера, ворон и волк.

Стоящие камни не обладают магией. Но персонажи друиды, входящие в круг, могут ощутить, что могучие боги когда-то благословили это место и что оно всё ещё содержит некоторую толику того могущества. Они также могут ощутить одно из его свойств, в частности того, что существо, находящееся внутри круга не может стать целью какой-либо магии прорицания и за ним не получится понаблюдать при помощи волшебных органов чувств.

Круг также обладает ещё одним свойством, которое не могут почувствовать персонажи друиды, но могут его обнаружить применив черту персонажа Дикий Облик внутри круга. Любой друид, использующий черту Дикий Облик внутри круга получает максимальное число хитов, доступное его новой форме. К примеру, персонаж друид, использующий Дикий Облик, чтобы принять форму гигантского орла получит 44 (4к10+4) хита, пока находится в этой форме.

На ваше усмотрение, круг может обладать другими странными свойствами, которые были забыты со временем. Хотя она и знает некоторую часть истории круга, Мьюриэль не знает ничего о его необычных свойствах.

Особые события

Вы можете использовать одно или оба нижеприведенных события, когда персонажи исследуют руины Береза.

Избушка на курьих ножках

Баба Лысага дала своей избушке подобие жизни, используя магию самоцвета, украденного с виноградника Винного Волшебника. Если персонажи злоупотребят гостеприимством, она прикажет избушке ожить и напасть на них. Если это произойдёт, прочтите:

> Гигантские корни, на которых стоит избушка, оживают и выдёргивают себя из болотной топи. Избушка пошатывается, а корни со стоном превращают всю конструкцию в громыхающую громадину, трещащую когда она начинает идти, сметая всё на своём пути.

Избушка на курьих ножках Бабы Лысаги [Baba Lysaga's creeping hut] (см. приложение D) – это тяжеловесная конструкция, которая следует указаниям Бабы Лысаги и никого более. Она сражается пока не будет уничтожена или пока самоцвет, который оживляет её, не заберут или не уничтожат. Баба Лысага делает всё возможное, чтобы не дать персонажам завладеть самоцветом, без которого избушка становится недееспособной.

Забытое бранное поле

Это событие случается, если персонажи отправятся на север от Береза после того, как они покинут руины.

> До вас доносятся звуки битвы, но туман настолько сгустился, что вы едва можете различить что-то на расстоянии в 60 футов. Внезапно, в тумане проглядывают формы солдат верхом, несущихся через поле. Они врубаются в строй копейщиков в доспехах и шлемах с дьявольскими рогами. Каждая фигура солдата, падшего в бою, растворяется в тумане. Сотни солдат сшибаются в буре криков и лязге металла.

Персонажи могут двигаться по призрачному полю боя невредимыми, также как и не могут навредить туманным фигурам вокруг. Солдат не получается разглядеть достаточно хорошо, чтобы различить их эмблемы или шевроны, но хорошо видно, что обе армии состоят из людей.

Если персонажи ещё не исследовали Аргинвостхольт (глава 7), добавьте:

> Вы слышите громоподобный рык и спустя мгновения огромный дракон из серебристого тумана, рассеивает вражеских солдат взмахами своих могучих крыльев. Его длинный, чешуйчатый хвост рассекает воздух над вашими головами, когда дракон создаёт просеку в тумане, давая на мгновение разглядеть тёмный особняк, стоящий над долиной.

Дракон, также как и солдаты, является безвредной иллюзией. Особняк, который видят персонажи – это Аргинвостхольт [Argynvostholt].

Глава 11: Башня Ван Рихтена

Один из тех, кого Страд нанял для постройки Замка Равенлофт был архимаг по имени Хазан. После завершения его работы над замком, Хазан ушёл на покой в долине Баровия и построил себе башню на небольшом островке посреди Озера Бараток. С помощью нескольких инженеров и рабочих, он создал насыпь, соединяющую остров с ближайшим берегом.

В конце своей жизни, Хазан посетил Янтарный Храм (глава 13) и открыл секрет, как стать личом. Он вернулся в свою башню и у него получилось совершить трансформацию. Несколько лет спустя, после того, как Страд стал вампиром, Хазан нанёс визит в Замок Равенлофт с намерением бросить вызов Страду и отобрать его правление Баровией. Но вместо этого, к большому удивлению Хазана, Страд убедил его служить в качестве советника по делам магии. Когда его советы не требовались Страду, лич проводил большую часть времени в Янтарном Храме, пытаясь овладеть секретом становления демиличем в надежде найти способ волшебным образом переместить свой дух за границы владений Страда. Его усилия не увенчались успехом и Хазан уничтожил себя. Его останки лежат в гробнице в катакомбах Равенлофта.

Башня Хазана пустовала столетиями и казалось, что она должна была обвалиться от недостатка ухода под собственным весом, если бы не чары, наложенные на неё давным-давно. Недавно, башню занял легендарный охотник на вампиров Рудольф ван Рихтен, который использовал её как базу для исследования Баровии. С тех пор он перебазировался в близлежащий город Валлаки, где он прячется на виду.

Следуя по стопам охотника на вампиров, его протеже, Эсмеральда Д'Авенир, заняла башню, пока ищет своего ментора. Впрочем, она не находится на месте, когда персонажи прибывают туда.

Приближаясь к башне

Свалический Лес поглотил дорогу, которая вела к башне. Ныне осталась лишь широкая грунтовая тропа.

> Вы подходите к холодному горному озеру, которое окружают туманные леса и каменистые утёсы. Густой туман клубится над стоящими, тёмными водами. Тропа заканчивается у покрытой травой насыпи, протянувшейся на сотню ярдов в озеро, к плоскому, топкому островку, на котором расположена каменная башня. Башня старая и обветшавшая, с разваливающимися строительными лесами, установленными с одной стороны, где большая трещина разделила стену. Потрёпанные временем статуи грифонов, бока и крылья которых покрыты мхом, взгромоздились на контрфорсы, поддерживающие стены башни.
>
> У подножия башни, в пределах видимости входа, стоит фургон с круглой крышей, заляпанный грязью.

Башня возносится на 80 футов. У неё четыре этажа (по 20 футов каждый) и по большей части целая черепичная крыша. Второй, третий и четвёртый этажи оборудованы узкими, 6-дюймовыми лучными бойницами 3 фута высотой. Стены здесь футовой толщины. Самый высокий этаж башни нависает над другими этажами и имеет выносные коморки с окнами, в добавок к бойницам лучников.

Замшелые статуи грифонов на контрфорсах не более, чем декорации.

Утечка заклинаний Хазана

Хазан защитил свою башню таким образом, что лишь он один может творить заклинания в ней или поблизости от неё. Эффект заклинанию *преграда магии [antimagic field]* с центром на башне и простирающийся на 5 футов от неё. Эффект не прилагается к волшебным ловушкам и конструктам, созданным Хазаном, включая ловушку на двери башни в области V2, големам в области V4 и оживлённым доспехам в области V7.

ВАН РИХТЕН, СТАРЫЙ БОЛВАН, вернулся. Он пытается скрыться от меня, но я найду его. Нам с ним есть что обсудить.

— Страд фон Зарович

Области башни

Следующие области соответствуют отметкам на карте Башни Ван Рихтена на странице 170.

V1. Волшебный фургон Эсмеральды

Фургон Эсмеральды стоит перед башней. Если персонажи исследуют фургон, прочтите:

> Под слоем грязи, фургон покрыт свежей пурпурной краской, а на его колёсах видна вычурная золотая отделка. Латунный фонарь свисает с каждого угла, а красные занавески закрывают окна в форме надгробий, расположенные с каждой стороны. Стальной навесной замок висит на задней двери, на котором виднеется простая деревянная вывеска, гласящая «Посторонним вход воспрещён!»

Фургон излучает ауру школы вызова [conjuration], если его исследовать при помощи заклинания *обнаружение магии [detect magic]*. Персонаж, который сотворит заклинание *опознание [identify]* на фургон, узнает командное слово, необходимое, чтобы управляться с ним.

Любой, кто сидя на месте возницы произносит командное слово («Дроваш»), призывает пару почти реальных тягловых лошадей, которые волшебным образом запряжены в фургон и не могут быть отделены от него. Лошади и фургон имеют показатель скорости 30 футов, и лошади повинуются простым командам возницы. Возница может отпустить лошадей произнеся другое командное слово («Арвеш»). Лошадей можно рассеять (Сл 15), но им невозможно нанести урон.

Фургон оснащён скрытым люком под дном, который может обнаружить персонаж, осматривающий фургон снизу и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13[1]. Люк открывается внутрь фургона и это единственный безопасный путь внутрь.

1 Возможно, в этой ситуации будет уместнее использовать проверку Интеллекта (Расследование) Сл 13.

Ловушка

К внутренней ручке двери привязана проволока, связанная с флаконами алхимического огня, подвешенными у потолка фургона. Если дверь будет открыта, флаконы упадут и взорвутся, поджигая ещё сотню флаконов алхимического огня, которые развешены как гирлянды вдоль внутренних стен фургона. Существо, находящееся в 30 футах от фургона, при его взрыве должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12[2]. При провале спасброска оно получит урон огнём 55 (10к10). Урон уменьшится вполовину, если спасбросок был успешен. Существа внутри фургона или в 5 футах от него получают помеху на этот спасбросок. Взрывом фургон разносит в щепки вместе с его содержимым (см. «Сокровища» ниже).

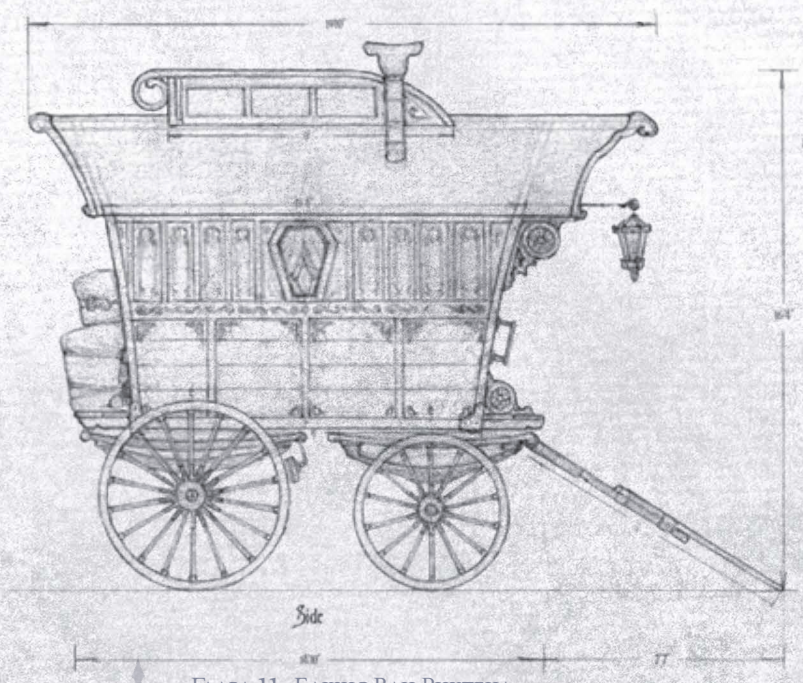
Персонаж, находясь внутри фургона, автоматически замечает ловушку (проверок способностей не требуется) и может обезвредить её успешной проверкой Ловкости Сл 10. Провал попытки обезвредить ловушку приводит её в действие.

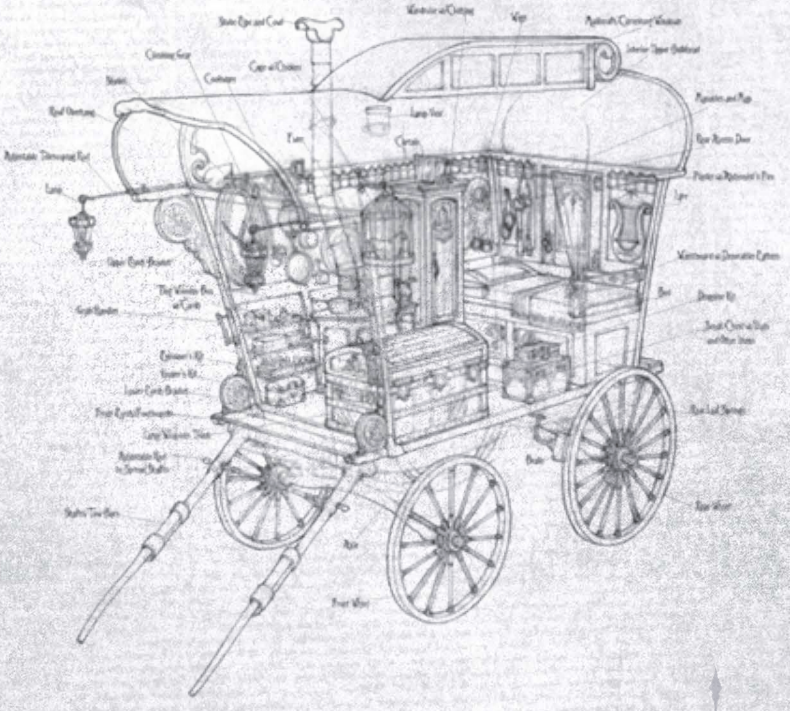
Сокровища

Внутренности фургона содержат следующие вещи:

- Деревянный сундук, покрытый следами когтей, в котором находятся боевой топор, цеп, моргенштерн, лёгкий арбалет и 10 посеребрённых болтов к нему
- Узкий шкаф с тремя комплектами качественной одежды, двумя наборами одежды путешественника, несколькими парами обуви, маской арлекина и тремя париками
- Набор скалолаза [climber's kit], комплект грима [disguise kit], набор целителя [healer's kit] и набор отравителя [poisoner's kit]
- Лира с золотыми струнами (стоимостью 50 зм)
- Фигурная деревянная клетка с курицей и серебряный кувшин (стоимостью 100 зм) с пятью куриными яйцами
- Небольшая деревянная коробка, завёрнутая в шёлк, в которой лежит колода карт тарокка (см. приложение Е)
- Набор медных кастрюль и сковород (стоимостью 50 зм)
- Трое кандалов
- Лопата

2 Здесь, наверное, будет уместнее спасбросок Ловкости





- Деревянный сундук, в котором лежат золотой святой символ Утреннего Бога (стоимостью 100 зм), три фляги святой воды, три флакона духов, два флакона противоядие, 50 футов пеньковой верёвки, трутница, стальное зеркало, заостренный деревянный кол и подзорная труба.
- Два свитка заклинаний (*образ [major image]* и *снятие проклятья [remove curse]*)
- Карта Баровии (на которой показаны все места, отмеченные на карте искателей приключений Баровии)
- Обгоревшая страница дневника Ван Рихтена (покажите игрокам «Дневник Рудольфа ван Рихтена» из приложения F).

V2. Дверь в башню

Дверь в башню сделана из железа без видимых завес или петель. В центре двери оттиснён символ – несколько пересекающихся линий с восемью фигурками палочных человечков вокруг. На камне над дверью выбито слово: «Хазан».

Покажите игрокам символ на двери, изображённый справа. Дверь волшебным образом замкнута и на ней расположена ловушка. Символ на двери служит ключом к обезвреживанию ловушки. Магия, которая обычно открыла бы дверь, нейтрализуется эффектом утечки заклинаний башни (см. «Утечка заклинаний Хазана» ранее в этой главе).

Если существо коснется двери прежде чем ловушка будет обезврежена, башню окутают молнии. Любое существо внутри башни или в 10 футах от неё должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, получая урон электричеством 22 (4к10) при успехе, или половину этого урона при провале спасброска. Ношение металлических доспехов даёт помеху на этот спасбросок. Пока эффект действует, любое существо, вошедшее в молнии впервые в ход или начинающее свой ход там, получает урон электричеством 22 (4к10). Молнии продолжаются 10 минут.

Когда эффект будет активирован в третий раз, магия даёт сбой и башня рушится. Каждое существо внутри башни при её обрушении получает дробящий урон 132 (23к10), а находящиеся ближе 20 футов от неё должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15 или получить дробящий урон 44 (8к10) от разлетающихся обломков. Разрушение башни уничтожает не только саму башню, но и большинство предметов в ней, включая оживлённые доспехи в области V7. Деревянный сундук в области V7 (вместе с отрубленной головой внутри него) остаётся нетронутым, но для его обнаружения потребуется 1к8+2 часов раскапывать обломки. Глиняные големы из области V4 не пострадают, но будут похоронены под грудами обломков. Каждый час, который они проводят в поисках среди обломков, они имеют 10% шанс случайно откопать глиняного голема, который впадает в ярость.

Открытие двери

У каждой фигурки, изображённой на двери, руки расположены по-разному – согнуты в локтях вверх, вниз, или расставлены в стороны. Когда существо, стоящее в 5 футах от двери, использует действие, чтобы имитировать положение рук всех восьми фигурок в правильном порядке, ловушка отключается и дверь распахивается на ржавых петлях, открываясь на 10 минут. Линии на символе описывают правильную последовательность. Танец можно исполнять в

двух направлениях; существо может следовать последовательности движений начиная с любого конца линии. Все восемь положений рук должны быть исполнены, без повторений, для того, чтобы завершить последовательность.

Если положения рук исполнены не по порядку, **молодой синий дракон** [young blue dragon] по волшебству появляется в 30 футах от двери и нападает на всех, кого видит. Персонажи могут продолжать открыть дверь, пока на них нападает дракон. Дракон исчезает, если его хиты опустятся до 0 или персонажи откроют дверь.

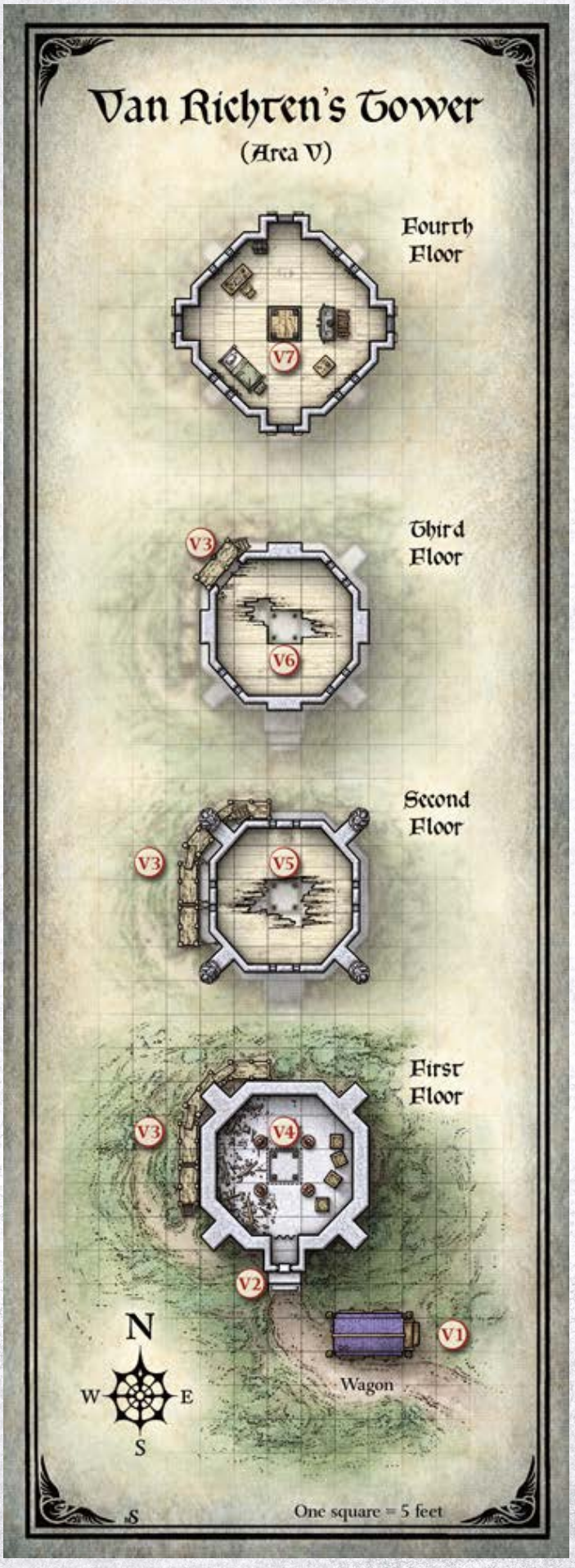
Вестибюль

За дверью располагается 5-футовый вестибюль с дырявой занавесью, которая закрывает проход в область V4. Железная наружная дверь можно безопасно открыть изнутри. Она волшебным образом сама закрывается через 1 минуту, если ей не помешать.

V3. Опасные строительные леса

Гнилые деревянные балки поддерживают леса, трещащие и скрипящие при легчайшем дуновении ветра. Несколько лестниц и платформ ведут к дыре в северо-западной стене на третьем этаже.

Леса не могут выдержать более, чем 200 фунтов веса. Если они упадут, любой, кто стоит на них падает с 20 футов на землю, получая 1к6 дробящего урона за каждые 10 футов падения, плюс 2к6 колющего урона от падения на обломки. Существо под лесами должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или получит дробящий урон 14 (4к6) от падающих на него обломков.



V4. Башня, первый этаж

Пол, выложенный каменными плитами, устилают обломки. У восточной стены стоят несколько старых ящиков. Дырявая занавесь в южной части частично скрывает вестибюль башни.

В пятифутовой квадратной выемке в центре пола установлены четыре шкива, к которым прикреплены натянутые железные цепи, уходящие в соответствующие отверстия в гнилом деревянном потолке. Рядом с цепями стоят четыре глиняных статуи.

Четыре статуи – это **глиняные големы** [clay golem], которые будут защищаться если на них напасть. В противном случае, их назначение – оперировать лифтом по средству цепей перед ними. Цепи прикреплены к квадратной пятифутовой платформе, которая обычно находится на четвёртом этаже.

Если похоже на то, что существо хочет воспользоваться подъёмником, големы опускают платформу, чтобы после этого поднять её на тот уровень, на который заявит существо. Они также подчиняются командам сверху. Они повинуются лишь командам, касающимся подъёма или спуска подъёмника.

Подъёмник работает не так гладко, как хотелось бы. Платформа поднимается или опускается по 5 футов в раунд и двигается она рывками.

Если хотя бы один глиняный голем будет уничтожен, остальные големы не смогут более оперировать подъёмником и остаются недвижимыми пока на них кто-нибудь не нападёт.

Ящики в этой комнате пусты.

V5. Башня, второй этаж

Пыль и паутина заполняют эту пустую комнату, деревянный пол которой прогнил насквозь и частично обвалился.

В центре комнаты находится квадратное пятифутовое отверстие как в полу, так и в потолке, по углам которого располагаются ржавые цепи. Цепи являются частью подъёмного механизма башни (см. область V4). Области, находящиеся в пяти футах от проёма в центре, ослабли. Каждая пятифутовая секция может выдержать не более 150 фунтов веса; больший вес приведёт к тому, что секция обвалится и любое существо, стоящее на ней упадёт, пролетев 20 футов, на этаж ниже.

V6. Башня, третий этаж

Время и погода не пощадили эту комнату, оставив лишь разлом в северо-западной стене и маслянистую плесень на стенах. Деревянный пол здесь полностью прогнил и начал распадаться по частям.

В центре комнаты находится квадратное 5-футовое отверстие в полу и потолке и с ржавыми цепями в каждом углу. Цепи являются частью механизма подъёмника башни (см. область V4). Пол в пяти футах от отверстия в центре прогнил и ослаб. Каждая его 5-футовая область может выдержать только 50 фунтов веса; больший вес приведёт к тому, что секция обвалится и любое существо, стоящее на ней упадёт, пролетев 40 футов, на первый этаж.

V7. Башня, четвёртый этаж

В отличие от нижних этажей, в этой комнате кажется кто-то обитает, и хотя в ней пахнет сыростью и плесенью, здесь также есть множество удобств, таких как уютная кровать, стол и стул, яркие гобелены и большая железная печка с целой горой дров для неё. Свет проникает сюда через лучные бойницы и грязные окна с разбитыми ставнями. Среди прочего в комнате также стоит комплект доспехов и деревянный сундук. Старые деревянные балки прогибаются под весом крыши башни, которая каким-то образом оказалась целой. К балкам подвешены шкивы, к которым прикреплены железные цепи, поддерживающие платформу подъёмника башни.

Ван Рихтен провёл несколько месяцев в этой комнате, просматривая записи длинной в жизнь об исследованиях по Страду фон Заровичу – записи, которые он сжёг в печке, как только ему удалось их запомнить. Также он сжёг и свой дневник. Эсмеральда обыскала комнату, надеясь найти подсказку о плане своего ментора или его местонахождении. Среди вещей, которые она нашла здесь была свернутая карта Баровии и обгорелая страница из дневника ван Рихтена, которые она забрала и спрятала в фургоне (область V1).

Стоящий комплект доспехов на самом деле **оживлённый доспех** [animated armor]. Он не дееспособен, пока кто-то не произнесёт командное слово («Хазан») в 10 футах от него, после чего он следует командам того, кто его активировал. Если в течение 24 часов доспех не получит новых инструкций от того, кто контролирует его, он становится недееспособным, пока кто-нибудь его не активирует вновь. Если его хиты упадут до 0, доспех уничтожается, распадаясь на куски.

Аромат лаванды доносится из не запертого и безопасно открывающегося деревянного сундука. В нем находится отрубленная голова вистани по имени Ян [Yan]. Кожа его напоминает воск и она покрыта магическими маслами. Если на голову сотворить заклинание *разговор с мёртвыми [speak with dead]* (для чего необходимо её унести куда-то из-за *эффекта утечки заклинаний* в башне), Ян расскажет, что его изгнали из клана за воровство. Полу-эльф бард по имени Риктавио предложил подвезти Яна в его карнавальном фургоне. Вместе они провели несколько дней в пути, но всё это время им было не комфортно. Когда стало ясно, что Риктавио ищет дорогу в Баровию, Ян попытался украсть его фургон и ручную обезьянку, но Риктавио одержал верх и проткнул его глотку своим мечом.

Волшебные масла сохраняют голову Яна и позволяют ей помнить разговоры, которые велись под заклятием *разговор с мёртвыми [speak with dead]*. Риктавио дважды творил на голову разговор с мёртвыми, чтобы расспросить о племени вистани из Баровии. Ян полагает, что полуэльф планирует нанести большой вред вистани и умоляет персонажей предупредить свой народ. Он не знает, где находится его тело.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно находится в узком отделении, спрятанном в стене за комплектом доспехов. Если доспех будет активирован и ему приказать достать сокровище, он вытаскивает несколько камней из стены, открывая лежащее за ним сокровище.

Если персонажи обрушили башню (см. область V2), они обнаруживают сокровище после 1к8+2 часов поисков среди обломков. За каждый час, проведенный в поисках, они имеют 10% шанс, случайно откопать **глиняного голема** (см. область V4) который выдержал обрушение. Голем, не получивший никакого урона от обвала башни, впадает в ярость и атакует, пока не будет уничтожен.

Особые события

Вы можете использовать одно или оба нижеприведенных события, когда персонажи исследуют Башню Ван Рихтена.

Нападение стаи

Если персонажи взорвали фургон Эсмеральды, активировали молниеносный купол вокруг башни или их действия привели к обрушению башни, звук этих событий разносится эхом по долине от Крезка на западе, до Валлаки на востоке. Шум привлекает внимание стаи вервольфов, которые прибывают через 1 час.

Вервольфы населяют Сваличский Лес к западу от Башни Ван Рихтена. Они прибывают в волчьих формах, в надежде поймать в ловушке на острове добычу, отрезав им путь к дамбе.

Стаю возглавляет Кирилл Стоянович, **вервольф** [werewolf] с 90 хитами. С ним шесть обычных **вервольфов** [werewolf] и девять **волков** [wolf]. Пока они в волчьей форме, вервольфы неотличимы от обычных волков. Они либо остаются в своей волчьей форме, либо принимают гибридную.

Если персонажей в Баровию привела зацепка «Оборотни в Тумане», это столкновение представляет кульминацию противостояния между персонажами и стаей вервольфов, которые терроризируют поселения в Забытых Королевствах. Вервольфы знают, что башня оснащена магической защитой, потому они осторожны. Кирилл пытается выманить персонажей наружу для финальной схватки, но если персонажи начинают творить заклинания или стрелять из башни, он уводит свою стаю в лес.

Развитие событий

Захваченного вервольфа можно заставить раскрыть местоположение детей, похищенных стаей. Их держат в пещере на западе (см. главу 15, «Логово оборотней»).

Отступление Эсмеральды

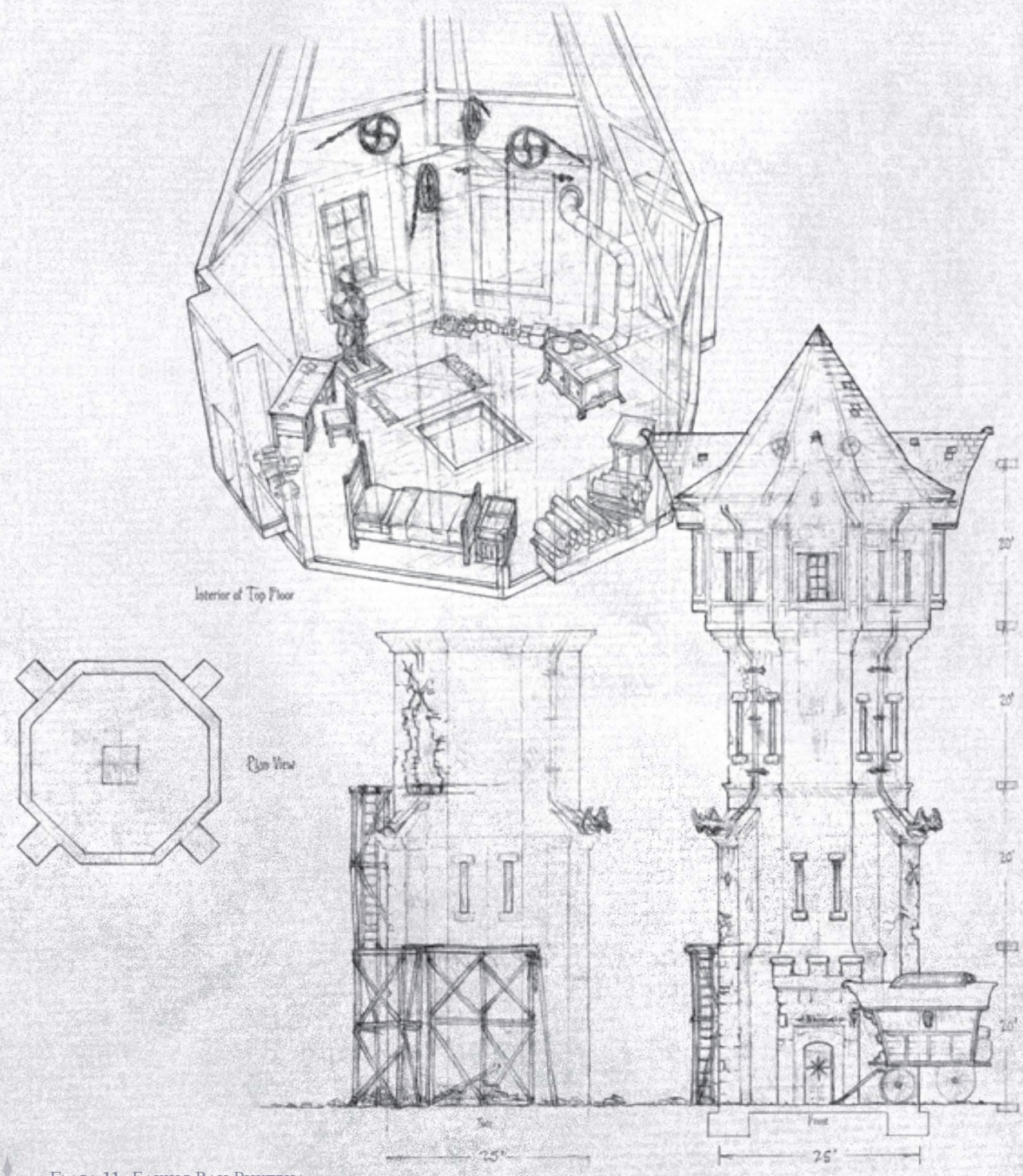
Эсмеральда Д'Авенир [Ezmerelda d'Avenir] (см. приложение D) возвращается в Башню ван Рихтена после того, как еле унесла ноги из столкновения со Страдом. Она прибывает верхом на **ездовой лошади** [riding horse], украденной из лагеря вистани, что рядом с Валлаки (глава 5, область N9).

Эсмеральда надеется, что арсенала оружия в её фургоне будет достаточно, чтобы защитить её от гнева вампира. Если персонажи взорвали фургон, она, по понятным причинам, раздражена и уходит в башню. (Она знает способ, как обойти ловушку на двери башни.) Если башня разрушена, она не остаётся здесь, если ей не станет ясно, что персонажи её единственная надежда на выживание.

После столкновения со Страдом у Эсмеральды осталось 30 хитов. Она с благодарностью примет любое лечение, которое её предложат персонажи.

Развитие событий

С этого момента у Страда появляется новая цель: убить Эсмеральду Д'Авенир. Зная, что его шпионы вистани могут не воспринять идею убийства одного из своих, Страд полагается в деле поиска и убийства Эсмеральды на друидов и вервольфов Свалического Леса, также как и на человеческих шпионов и порождений вампира, прячущихся в поселениях Баровии. Если Страд узнаёт, что она работает вместе с персонажами, он приглашает персонажей в Равенлофт, ожидая, что Эсмеральда придёт с ними. Персонажи получат приглашение в виде письма, доставленного одним из шпионов Страда. Если персонажи откроют и прочтут письмо, покажите игрокам раздаточный материал «Приглашение Страда» из приложения F. Если персонажи отправятся к замку, по пути туда с ними не произойдёт ни одного угрожающего столкновения.



Глава 12: Винный Волшебник

ВИНО – ЭТО КРОВЬ И ЖИЗНЬ ЖИТЕЛЕЙ Баровии. Это единственная поблажка, остающаяся у них. Без неё, многие жители Баровии утратят последние остатки надежды и канут в глубочайшее отчаяние.

И хотя вистани часто привозят вина из дальних стран, они не часто делятся ими. Потому большинство вина в Баровии происходит из одного источника: винодельни и виноградника Винный Волшебник.

Винный Волшебник был основан магом, чьё имя затерялось в истории. Волшебник создал три самоцвета, каждый размерами с сосновую шишку и зарыл их в богатую землю долины. Эти «семена» взошли здоровой виноградной лозой, которая давала сладкий, крупный виноград. Даже после падения проклятия Страда на Баровию, самоцветы хранили лозу и виноград от пагубного влияния тьмы. Страд передал виноградник и винодельню благородной семье Крезковых в награду за верность. Позже, он устроил свадьбу между семьями Крезковых и Мартиковых, что привело к тому, что земля перешла к наследникам Мартиковых. С тех пор Мартиковы ухаживают за виноградником и винодельней. С какого-то момента в семье Мартиковых распространилась ликантропия. Нынешний патриарх, Дэвиан Мартиков [Davian Martikov], верворон, также как и его дети и внуки.

Вервороны бесплатно поставляют вино в таверны Баровии, зная какое добро оно несёт жителям Баровии.

Винодельня известна тремя сортами вин: непримечательной Пурпурной Наливкой №3 [Purple Grapemash No.3], значительно более терпкой Настойкой Красный Дракон [Red Dragon Crush] и богатым Шампань дю ле Стомп [Champagne du le Stomp]. Десять лет назад, один из волшебных камней виноградника был выкопан и украден, из-за чего винодельня перестала производить свои лучшие сорта вина, игристые. Никто не знает, что произошло с тем самоцветом. Дэвиан Мартиков обвиняет своего среднего сына, Урвина [Urwin] (см. главу 5, область N2), за утрату, из-за того, что Урвин стоял на страже в ночь, когда пропал самоцвет. Дэвиан убеждён, что Урвин прогулял свою смену, проведя время со своей невестой. После этого отец с сыном находятся в ссоре. До этого дня, Урвин упрямо отрицает обвинения отца.

В добавок к проблемам Дэвиана, вервороны долгое время подвергаются нападениям пугал, созданных Бабой Лысагой. Три недели назад, во время одного из таких нападений, ещё один самоцвет был вырыт и украден. Дэвиан полагает, что он теперь находится у Бабы Лысаги (см.главу 10, область U3).

Предположения Дэвиана правильны. Самоцвет по случайности попался Бабе Лысаге, которая подозревала, что в здоровье виноградника замешана магия, но не знала ничего о её источнике. Даже после этого великого открытия, Баба Лысага продолжает посылать пугала на виноградник, донимая вервороновкак плохой сосед.

Пять дней назад, злые друиды украли третий и последний самоцвет и забрали его на Холм Былого (глава 14). Вервороны устроили контратаку на Холм Былого, в надежде вернуть его, но не преуспели. Друиды и их заразы доказали, что могут дать отпор ликантропам.

Два дня назад, друиды вернулись с ордой зараз и выгнали семью Дэвиана с винодельни. Они также отравили чаны с брагой, оставив на винодельне лишь несколько бочек и бутылок вина, которые можно пить.

Даже если персонажи преуспеют в возвращении винодельни семье Мартиковых, производство вина в долине со временем остановится, ведь виноградник погибнет. Лишь возврат волшебных самоцветов и перепосеивание их в почву может обеспечить персонажей уверенностью, что жители Баровии не останутся без вина, которое утешает их в тёмные, безрадостные ночи.

ЧТО ПЛОХОГО В ТОМ, ЧТОБЫ *стать животным? Ведь в этом кроется истинная природа каждого человека. Мы не созданы для того, чтобы носить короны и пить из кубков.*

— Страд фон Заровичи

Приближаясь к винодельне

Ветвь Старой Свалической Дороги ведёт к винограднику. Если персонажи прибывают этим путём, прочтите:

> После полумили, дорога превращается в грунтовую тропу, виляющую по лесу и идущую под откос, пока деревья не расступаются, открывая укрытый туманом луг. Здесь тропинка разделяется. Одна её ветвь ведёт на запад в долину, а другая на юг – в тёмный лес. Деревянный указатель на пересечении указывает на запад и гласит «Винодельня».

Если персонажи отправляются на запад, по тропе к винодельне, прочтите:

> Начался мелкий, моросящий дождь. Неокрашенные заборы слепо следовали за тропинкой, которая огибая виноградник с севера, заворачивает на юг к солидному зданию. Туман принимает призрачные формы, клубясь среди аккуратных рядов виноградной лозы. Здесь и там вы видите кадки с верёвками для перетаскивания винограда. К северу от тропы располагается весьма крупная роща. Человек в тёмном плаще с капюшоном, стоящий на её краю под деревьями, манит вас жестом.

Фигура, что подзывает персонажей – это один из девяти **верворонов** [wereraven] (ЗД мужчина или женщина человек), скрывающихся в роще, севернее виноградника. Если персонажи игнорируют фигуру в плаще и продолжают свой путь к винодельне, вервороны держат дистанцию и ждут, наблюдая за происходящим.

Семья Мартиковых

Если персонажи направляются к фигуре в капюшоне, другие вервороны появляются из-за деревьев и приветствуют их в человеческой форме. Они одеты в тёмные дождевые плащи с капюшонами.

Один из них – нынешний хозяин виноградника и винодельни, Дэвиан Мартиков, старый и недоверчивый человек. Пока он не доверяет персонажам, он не будет рассказывать об украденных самоцветах, но скажет, что злые друиды и заразы напали на винодельню и загнали его семью в лес.

Если персонажи изгонят захватчиков с винодельни, Дэвиан будет весьма признателен. Лишь после этого он расскажет персонажам, что три волшебных «семени» винодельни были украдены. Он описывает им, что самоцветы размерами примерно с сосновую шишку и каждый светится зелёным светом, таким же ярким, как факел. Для блага всей Баровии, он просит персонажей отправиться в Берез (область U) и на Холм Былого (область Y), чтобы вернуть их. Он не имеет понятия, что произошло с третьим камнем.

Группа Дэвиана включает следующих людей:

- Дэвиан [Davian]
- Эдриан [Adrian], его старший сын
- Эльвир [Elvir], его младший сын
- Стефания [Stefania], его взрослая дочь
- Даг Томеску [Dag Tomescu], муж Стефании

Все пятеро являются членами Хранителей Пера [Keepers of the Feather] (см. глава 5, область N2). Также здесь находятся четверо детей Дага и Стефании: подросток по имени Клаудиу [Claudiu], два молодых парня Мартин [Martin] и Вигго [Viggo], и грудная девочка по имени Йоланда [Yolanda]. Трое младших детей не являются бойцами [noncombatants]; мальчики являются верворонами с 7 хитами каждый. Йоланда же считается человеком с 1 хитом (она не может пока принимать других форм).

Если персонажи приходят на винодельню в поисках вина, Эдриан может подтвердить, что там остались ещё три бочки в погрузочном доке (область W2), плюс ещё три бочки и несколько бутылок вина в подвале (область W14). Остальное вино всё ещё бродит (область W9).

Приближаясь к винодельне

Если персонажи продолжат свой путь к винодельне, прочтите:

> Располагающаяся прямо посреди виноградника, винодельня представляет собой старое, двухэтажное, каменное здание с несколькими входами, увитыми плющом стенами и железной оградкой по периметру крыши. Тропа упирается в открытый погрузочный док на первом этаже.
>
> Деревянные стойла более новой постройки располагаются у восточной стены винодельни, рядом с погрузочным доком. К западу от винодельни располагается обветшалый колодец и деревянный клозет.

Когда персонажи достигнут винодельни, прочтите:

> Вы слышите скрип мёртвой лозы повсюду вокруг вас. Нечеловеческие фигуры появляются с виноградника. Скрипя и щёлкая своими суставами они бредут через туман и дождь.

Тридцать **игольчатых зараз** [needle blight] (шесть групп по пять штук) появляются из окружающего виноградника и направляются к персонажам и винодельне. Заразы появляются в поле зрения в 120 футах и их скорость ходьбы равна 30 футам. Персонажи могут либо забаррикадироваться в винодельне, пытаясь таким образом отгородиться от игольчатых зараз, либо остаться на месте и дать им бой. Если они останутся снаружи, друиды и заразы изнутри винодельни присоединятся к сражению некоторое время спустя, как это показано в таблице ниже.

Раунд	Существа
3	1 **друид** [druid] и 24 **ветвистых заразы** [twig blight] (из области W9)
4	1 **друид** [druid] и 5 **игольчатых зараз** [needle blight] (из области W14)
5	1 **друид** [druid] и 2 **вьющихся заразы** [vine blight] (из области W20)

У друида в области W16 находится *Посох Галфиас [Gulthias Staff]* (см. приложение C). Если посох будет уничтожен, все заразы на расстоянии 300 футов от него немедленно усохнут и погибнут.

Области винодельни

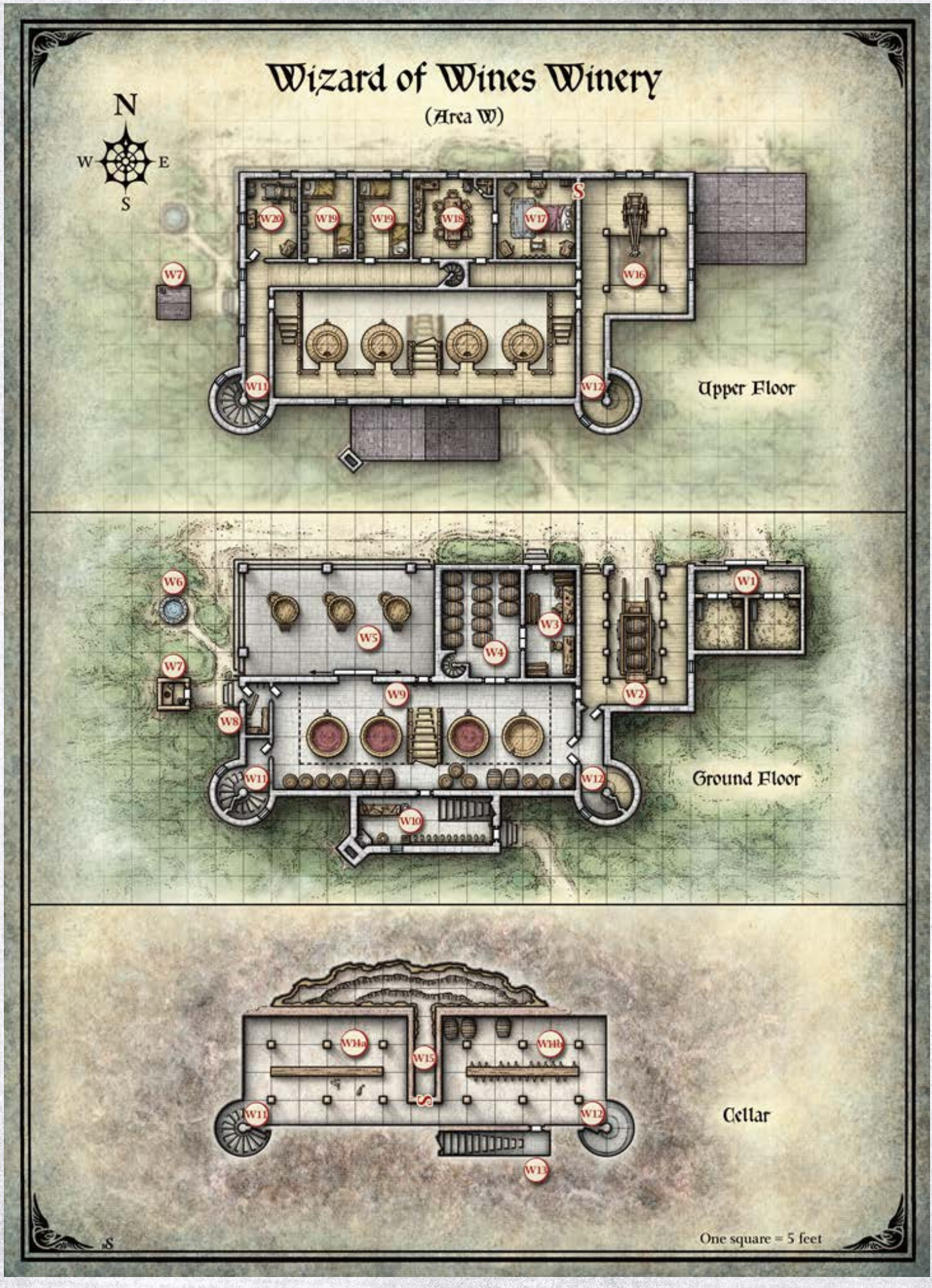
Следующие области соответствуют отметкам на карте винодельни на странице 169.

W1. Стойла

Мартиковы держат двух тягловых лошадей здесь и используют их для того, чтобы тянуть их фургон с вином.

W2. Погрузочный док

> У погрузочного дока стоит фургон с тремя бочками, закреплёнными в ложбинках скобами. Деревянная платформа располагается вдоль западной, южной и восточной стен. Через отверстие в потолке вы видите деревянную стрелу погрузочного крана с верёвками и крюками, закреплёнными на нём.


Wizard of Wines Winery
(Area W)
N
W
E
S
W20
W19
W19
W18
W17
S
W16
W7
W11
W12
Upper Floor
W6
W5
W3
W1
W4
W7
W9
W2
W8
W11
W12
W10
Ground Floor
W14a
W14b
W15
W11
W12
W13
Cellar
One square = 5 feet

Винные бочки из подвала (область W14) выкатываются по рампе (область W12) к крану на верхнем этаже (область W16), после чего их сверху опускают в фургон. Пустые бочки выкатываются сзади фургона и собираются в области W9. В трёх бочках в фургоне находится Пурпурная Наливка №3.

Южная дверь выбита и стоит открытой на распашку. Её невозможно нормально закрыть без ремонта, но можно забаррикадировать.

Стоит обратить внимание на то, что области W2 и W16 частично видны друг из друга. Потому персонажи могут находясь в области W2 заметить друида с Посохом Галфиас, столь важным в сложившейся для них сложной ситуации с нашествием зараз.

Позвольте им пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 14, чтобы определить заметили ли они в суматохе друида с необычно выглядящим посохом, скрывшегося на втором этаже, как только они вошли.

Если хотя бы один успех будет получен и этот персонаж поделится своим наблюдением с остальными, позвольте персонажам с соответствующими тренированными навыками пройти проверку Интеллекта (Природы или Магии) Сл 16, чтобы при успехе они смогли сделать вывод, что этот посох каким-то образом связан с заразами. Но не более этого.

W3. Мастерская бондаря

Полосы железа и дерева кучами лежат на полу этой мастерской, на стенах которой развешены инструменты. Два верстака стоят рядом у восточной стены.

Винные бочки производятся здесь. Северная дверь закрыта на засов изнутри.

W4. Кладовая бочек

Ряды новых бочек заполняют эту комнату. Узкие каменные ступени спиралью поднимаются в юго-западном углу.

В комнате находятся тринадцать пустых бочек.

W5. Веранда

Расположенная на каменной плите веранда представляет собой три деревянных кадки пяти футов диаметром, изнутри испачканные виноградным соком. К каждой кадке прикручена короткая лестница, а под ними стоят тазы для сбора.

В задней части веранды расположены большие раздвижные двери рядом с дверью обычного размера. Каменные опоры и арки поддерживают верхний этаж.

Здесь, на веранде, из собранных на винограднике ягод выдавливают сок. Раздвижные двери заперты на цепь изнутри, а малая дверь – на засов. Чтобы выломать любую из них потребуется успешная проверка Силы Сл 20.

W6. Колодец

Кольцо плотно пригнанных, покрытых мхом камней окружает 40-футовой глубины колодец.

W7. Клозет

Сладко пахнущие травы свисают с карниза этого ветхого деревянного сооружения, на двери которого вырезан маленький полумесяц. Клозет не содержит никаких сюрпризов.

W8. Кладовая

Пустые крюки располагаются на стенах этой кладовой. На полке у южной стены стоят несколько пар заляпанных деревянных сандалий с подошвой большего, чем надо размера. Обе двери в эту комнату открыты. Та, что находится в западной стене, окована железными скобами и ведёт наружу, под дождь. На полу рядом с ней лежит пятифутовый деревянный брус.

Прежде чем покинуть винодельню, вервороны оделись в кожаные дождевые плащи, которые хранились здесь. Они оставили деревянные сандалии, которые использовали для давления винограда на веранде (область W5).

Деревянный брус, лежащий на полу, можно использовать, чтобы запереть дверь, ведущую наружу.

W9. Чаны с брагой

Тяжёлый запах бродящего вина наполняет это большое, двухэтажное помещение. Первое, что бросается в глаза – четыре огромных деревянных чана восьми футов диаметром и двенадцати футов высотой. Деревянная лестница в центре комнаты поднимается на балкон в десяти футах над полом, расположенный вдоль южной стены, в которой есть четыре окна, находящиеся на одном уровне с балконом. Под балконом у стены стоят старые, пустые бочки с выжженными на ней надписями «Винный Волшебник». На балконе есть ещё два пятифутовых подъёма, ведущих к дверям на верхний этаж винодельни в восточной и западной стенах. Под этими сторонами балкона расположены несколько дверей, некоторые из которых открыты. Покатую крышу подпирают крепкие балки, на которых собралось множество молчаливых воронов. Они с большим интересом наблюдают за вами.

Четыре **роя воронов** [swarm of ravens] сидят на балках, но не нападают на персонажей ни при каких обстоятельствах.

Если их не выманили куда-то ещё, здесь также присутствуют двадцать четыре **ветвистых заразы** [twig blight] и один **друид** [druid] (НЗ женщина человек). Если они находятся здесь, прочтите:

Скрип, раздающийся с балкона, привлекает ваше внимание к дико выглядящей фигуре, склонившейся над самым западным чаном, выливающей туда какой-то вязкий сироп. Она одета в одежды из шкур животных и головной убор из козлиных рогов, а её волосы длинные и не расчёсанные. Внезапно, вы замечаете, как что-то зашевелилось на полу комнаты. Это нечто выглядело как крошечное существо из веточек. Оно выбралось из своего укрытия под ступеньками и исчезло за самым восточным чаном.

Четыре ёмкости – это бродильные чаны, в которых виноградный сок смешивается с прочими ингредиентами и превращается в вино. Самый восточный чан расколот с обратной стороны, и через эту трещину шесть на шесть футов может пролезть ветвистая зараза. Все двадцать четыре заразы прячутся в чане, готовые появиться и атаковать, если им прикажут. Пока внутри чана, они получают полное укрытие [total cover] от атак, идущих извне чана.

Друид отравляет чаны с брагой. Все три западных чана уже содержат отравленное вино, которого достаточно, чтобы наполнить двадцать бочонков. Питьё отравленного вина приведёт к тому же эффекту, что и питьё *зелья яда [potion of poison]*. Если вылить противоядие в чан, можно нейтрализовать яд, но это также испортит вкус вина. Сотворение заклинания *очищение пищи и питья [purify food and drink]* на чан нейтрализует яд без порчи вина.

Обезвредить яд можно также применив навыки алхимии. При успешной проверке Интеллекта (Магия) Сл 15 персонаж знает, как изготовить противоядие, которое обезвредит яд не испортив вкус вина. Это займёт несколько часов, которые ему придётся провести в области W18, используя находящиеся там ингредиенты (см. врезку для области W18).

Если друиду не дали вылить яд до конца в чан и игрок заявит, что персонаж исследует его, он получит преимущество на вышеописанную проверку по изготовлению противоядия.

В добавок к одеждам из шкур животных и головному убору из рогов, друид носит ожерелья из человеческих зубов. Если персонажи нападают на друида, она призывает своих ветвистых зараз. Когда это случается, стаи воронов срываются с балок и набрасываются на зараз. Каждая стая воронов разрывает по одной ветвистой заразе за свой ход.

Разъезжающиеся двери в северной стене (ведущие в область W5) закрыты на цепь изнутри. Ключ к замку на цепи находится в офисе (область W20). Единственная дверь, ведущая в область W5, закрыта на засов изнутри, также как и единственная дверь, ведущая в область W2.

W10. Мастерская стеклодува

Через грязное окно в южной стене в комнату проникает тусклый свет. Винные бутылки производятся здесь, о чём свидетельствуют инструменты, лежащие вокруг, деревянная стойка, заполненная недавно выдутыми стеклянными бутылями, стоящая у южной стены, печь, встроенная в юго-западном углу и бочка песка рядом с ней. Ступеньки уходят вниз, а между ними и стойкой с бутылками находится запертая на засов дверь.

Ступеньки ведут вниз, в область W13. Бутылки, лежащие на стойке, не маркированные. Восточная дверь заперта на засов изнутри.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно зарыто в бочке песка рядом с печью. Опустошив бочку или покопавшись в ней можно обнаружить сокровище без необходимости проходить проверки.

W11. Спиральная лестница

В этой башенке находится спиральная каменная лестница. Окна во внешней стене позволяют проникать сюда свету. Лестница соединяет все три этажа винодельни.

W12. Рампа

Эта башенка имеет гладкий, деревянный пол, по спирали спускающийся с верхнего этажа прямиком в подвал. Царапины позволяют предположить, что бочки постоянно перекатывают вверх и вниз по рампе.

Спираль рампы соединяет все три этажа винодельни. Злые друиды, захватившие винодельню, используют рампу, чтобы перемещаться между этажами.

W13. Задняя лестница

Толстый мох покрывает стены этой подземной лестницы. У её подножья располагается небольшая площадка с арочной дверью в северной стене.

Эта лестница связывает области W10 и W14.

W14. Винный погреб

Во времена расцвета винодельни винный погреб был набит бочками ожидающими доставки, но те времена давно прошли.

Деревянные опоры и балки поддерживают десятифутовый потолок этого ледяного подвала, который разделён надвое пятифутовой кирпичной стеной. Тонкое покрывало тумана покрывает пол. В каждой половине подвала находится двойная деревянная стойка для винных бутылок восьми футов высотой. Западная стойка пустует, а восточная заполнена наполовину бутылками с вином.

Пять **игольчатых зараз** [needle blight] и один **друид** [druid] (НЗ мужчина человек) находятся в восточной части подвала, если их не выманили куда-то в другое место. Если они находятся здесь когда персонажи заходят в эту часть подвала, прочтите:

> Вы замечаете какое-то движение за восточной стойкой для винных бутылок. Через дыры вы различаете полдюжины человекоподобных фигур, одна из которых имеет на голове рога. Вы слышите замогильный голос, бормочущий слова заклинания.

В первый свой ход друид, находящийся за стойкой, творит заклинание *волна грома [thunderwave]*, которое разбивает 1к20+10 бутылок вина, и звук от нее эхом проносится по всему подвалу. После этого друид посылает игольчатые заразы в атаку.

Подвал становится значительно холоднее по мере приближения к северной стене. В восточной части подвала у стены стоят три заледеневшие бочонка с Пурпурной Наливкой №3, о чём свидетельствуют надписи на каждом из бочонков. Единственная бутылка Пурпурной Наливки №3 лежит на плитах пола в западной половине подвала.

Стойка для винных бутылок в восточной половине подвала содержит сорок бутылок, промаркированных как Настойка Красный Дракон производства этой винодельни.

Потайная дверь между половинами подвала открывается нажатием и ведёт в оледеневший проход (область W15).

W15. Коричневая плесень

Если персонажи открывают потайную дверь, прочтите:

> Чтобы открыть эту потайную дверь, потребовалось некоторое усилие, за которое вы вознаграждены порывом ледяного ветра из-за неё. Тёмный тоннель пятнадцати футов длинной ведёт к арке, за которой открывается неглубокая пещера.

Персонажи, которые несут источники света, могут разглядеть коричневую плесень [brown mold], покрывающую стены, пол и потолок в районе арки и в пещере за ней. Десять пятен коричневой плесени, произрастая здесь повсюду, охлаждает винный погреб (см. «Опасности подземелья» в главе 5, «Окружающая среда», *Руководства Мастера*). Персонажи в безопасности от плесени пока они находятся от неё на некотором расстоянии.

W16. Погрузочная лебёдка

> Эта комната имеет деревянный пол с десятифутовым квадратным отверстием в центре. Над ним нависает деревянный кран. У ворота крана стоит человек с растрёпанными волосами, гнилыми зубами и кожей, окрашенной кровью. Он размахивает неровным, узловатым посохом из чёрной ветки и что-то говорит вам.

Этот человек – **друид** [druid] (НЗ человек друид), который будет драться только если его загонят в угол. В противном случае он попытается скрыться, спрыгнув в фургон, стоящий в погрузочном доке (область W2). После чего, он попытается найти место на винодельне, где он может спрятаться. Персонаж, который понимает Друидический язык, может перевести его слова: «Природа склоняется пред моей волей, ведь у меня вампирский посох!»

> Такое поведение друида перед врагом весьма странно, потому предлагаем, чтобы он произнёс следующие слова, вместо вышеприведенных, прежде чем попытаться скрыться от персонажей: «Природа склонится пред волей моей и вампирского посоха! И вам этому не помешать!»
>
> После этого логичнее для друида будет попытаться как можно скорее присоединиться к наибольшей группе своих приспешников, либо попытаться скрыться среди плотно растущей лозы виноградника, где он сможет в полной мере воспользоваться своими друидическими способностями.

Потайная дверь в северном углу западной стены может быть открыта «на себя» и ведёт в спальню (область W17).

Сокровища

У друида есть *Посох Галфиас [Gulthias Staff]* (см. приложение С), который можно использовать, чтобы уничтожить зараз находящихся на винодельне.

W17. Спальня хозяина

Эта спальня ранее принадлежала Дэвиану Мартикову, но ныне используется его дочерью Стефанией и его зятем Дагом, пока они растят свою грудную дочь.

> В этой комнате находится кровать с балдахином, спинка которой выполнена в виде огромного ворона. Мягкий чёрный ковёр лежит на полу между кроватью и дверью. В углах у южной стены стоят два высоких гардероба с церковным гобеленом, закреплённым на стене между ними. Под гобеленом располагается кроватка-качалка с затейливой резбой располагается под гобеленом. Севернее, под окном, стоит простой стол и стул. Остальная мебель включает в себя деревянный сундук и напольное зеркало в деревянной раме.

В одном из гардеробов находится одежда Стефании, в другом – Дага. На столе лежат бумаги, отмечающие поставки вина за последнее столетие. Более внимательное изучение недавних поставок покажет, что почти все поставки были направлены в следующие локации:

- «BV» (Таверна Кровь Вина [Blood o' the Vine] в деревне Баровия)
- "BW" (Постоялый двор Синяя Вода [Blue Water] в городе Валлаки)
- «К» (Крезк)
- «ВИСТАНИ»

Персонажи, которые просматривают наиболее старые записи, также находят записи, помеченные для «С» (Страд).

Деревянный сундук заперт и ключ спрятан в потайном отделении в одной из стоек кровати. Персонаж, обыскивающий кровать замечает, что набалдашник одной из стоек на углу кровати не закреплён и может быть снят, что откроет тайник внутри. Содержимое сундука описано в разделе «Сокровища» ниже.

Потайную дверь в северном углу восточной стены можно открыть толкнув её. Она открывает доступ к погрузочной лебёдке (область W16).

Сокровища

Внутри сундука находятся 50 зм, 270 эм (на каждой электрумовой монете отчеканен профиль Страда фон Заровича) и 350 см. Потайное отделение в крышке может быть обнаружено при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15. В нём находится золотой кулон (стоимостью 25 зм) содержащий портрет красивой женщины, написанный красками (жена Дэвиана, Анжелика), и кошель с пятью самоцветами по 50 зм каждый.

W18. Кухня и столовая

В этой комнате стоит прямоугольный стол, окруженный восемью стульями, Г-образный буфет и занимающий пространство от пола до потолка шкаф. Рядом со шкафом стоит маленькая железная печка.

В буфете находится кухонная утварь и посуда. В шкафу лежат ингредиенты для приготовления блюд и инструменты винодела.

Здесь также стоит расположить и ингредиенты для создания новых сортов и винных вкусов. Описание может быть таким:

Коробки и горшки с лепестками цветов и ягодами, листьями и ветками растений и трав стоят на полках одного из шкафов. Вместе с ними стоят несколько ступок с пестами и чашек. В некоторых из них налиты различно пахнущие жидкости. Похоже эти ингредиенты и инструменты используются для создания новых сортов и винных вкусов.

W19. Спальные покои

Две пары коек занимают эту комнату. У западной стены стоят четыре одинаковых шкафчика.

Дэвиан Мартиков

Дэвиан, Эдриан и Эльвир спят в самой дальней западной комнате. Клаудий и два его младших брата спят в самой дальней восточной комнате. В ней разбросаны несколько игрушек. Одна из них напоминает детского игрушечного коня-качалку, за тем исключением, что этот конь черный, у него дикие глаза, а там, где должны быть его грива, хвост и копыта – покрашенное в оранжевый пламя. На деревянном кошмаре вырезано имя «Буцефал», и буквами помельче «Нет веселья без Блинского!»

В сундучках содержится одежда и личные вещи, но ничего ценного в них нет.

W20. Печатный станок

Дверь в эту комнату открыта.

В ней также находятся стол, стул, высокий деревянный шкаф-кабинет и странное сооружение, занимающее большинство пространства в северной части комнаты.

Две **вьющихся заразы** [vine blight] и один **друид** [druid] (НЗ женщина человек) находятся в комнате, если только их не выманили чем-то в другое место. Если они здесь, прочтите:

Три существа находятся здесь. Одно выглядит как человек, но настолько грязное и чумазое, что трудно сказать наверняка. В её волосах полно веточек, а её лицо прячется за мшистой вуалью. Она копается в содержимом кабинета, хаотично выбрасывая его на пол. За ней стоят два существа, полностью сделанные из мертвой лозы.

Друид и заразы сражаются насмерть.

Внутри шкафа, на бечёвке висит ключ. Ключ открывает навесной замок на раздвигающихся дверях между верандой (область W5) и чанами с брагой (область W9).

Сооружение, стоящее у северной стены, является печатным прессом, при помощи которого Дэвиан Мартиков печатает наклейки на бутылки вина. Чернила делаются из вина и хранятся в сосудах в шкафу, вместе с листами пергамента и пузырьками клея.

Особые события

Вы можете использовать одно или оба нижеприведенных события, после того, как персонажи избавят винодельню от текущей угрозы.

Доставка вина

После восстановления истинного положения Мартиковых, персонажи могут попросить их о доставке вина на постоялый двор Синяя Вода (глава 5, область N2), лагерь вистани у стен Валлаки (глава 5, область N9) или бургомистру Крезка (глава 8, область S2). Благодарный Дэвиан немедленно отправляет своих сыновей по этому поручению. Эдриан Мартиков забирает три оставшиеся бочки с вином из подвала и крепит их к фургону пока Эльвир Мартиков впрягает лошадей. Эдриан и Эльвир сами выполняют доставку, но будут рады, если группа составит им компанию. Если персонажи не вызываются добровольно, Дэвиан Мартиков предлагает им отправиться вместе с фургоном, чтобы обеспечить его безопасность.

Если персонажи сопровождают фургон, проводите проверку на случайные столкновения на каждую милю пути. Фургон также сопровождают две **роя воронов** [swarm of ravens], которые набрасываются на любого, кто угрожает фургону или персонажам.

Развитие событий

Персонажи могут выменять шесть бочек вина на так необходимое им сокровище, находящееся у Хранителей Пера или Вистани (см. главу 5, области N2q и N9i), либо они могут с их помощью купить себе проход в защищённую деревню Крезк (глава 8).

Нападение Зимней Щепки

Если персонажи покидают винодельню и возвращаются позже, до того, как разберутся с Зимней Щепкой (см. раздел «Ритуал Друидов» в главе 14), огромная **древесная зараза** [tree blight] (см приложение D) будет послана с Холма Былого, чтобы разорить виноградник и уничтожить винодельню.

Персонажи находят лишь растоптанные лозы и руины винодельни. Следы Зимней Щепки ясно видны и ведут по тропе на юг. Персонажи, отправившиеся по следам, вскоре нагонят Зимнюю Щепку, когда зараза будет медленно брести назад к Холму Былого.

Мартиковым едва удаётся избежать гибели, сбежав на постоялый двор Синяя Вода в Валлаки (глава 5, область N2). Дэвиан Мартиков сломлен потерей винодельни и, когда молва о разрушении винодельни распространяется по городу, мораль в Валлаки опускается ниже чем когда-либо прежде.

Развитие событий

Через три дня после нападения Зимней Щепки, Баба Лысага (см. главу 10, область U3) отправляет семь **пугал** [scarecrow] из Береза с приказом занять позиции на винограднике, чтобы не дать верворонам вернуться. Эти пугала нападают на любого, кто приходит на виноградник или приближается к разрушенной винодельне.

Глава 13: Янтарный храм

Более двух тысяч лет назад тайное общество добрых волшебников построило в Балинокских горах Янтарный храм. Им нужно было хранилище для зловещих предметов (останков мертвых злых сущностей) и запретных знаний, накопленных ими за долгое время. Они посвятили храм богу тайн. Создатели рассчитывали, что он сохранит местонахождение хранилища в секрете до конца времен. К несчастью для волшебников, даже несмотря на волю доброго бога, злодеи узнали, где стоит этот храм. Волшебникам пришлось самостоятельно защищать храм, чтобы не дать его тайнам попасть не в те руки. Злые силы, заключенные в храме, со временем очернили души волшебников и настроили их друг против друга.

Все волшебники уже давно были мертвы, когда в храм прибыл злой архимаг Эксетантер. Он пробил охранные заклятья, поговорил с плененной в янтаре сущностью и узнал секрет становления личом. После превращения лич Эксетантер завладел храмом и превратил черепа предыдущих защитников в пылающие черепа, подчиненные его воле. Эксетантер решил сам следить за храмом, но не для того, чтобы скрывать его темные тайны, а для того, чтобы открыто ими делиться. Тем временем, злобные сущности внутри пожирали друг друга, набирая силу.

Когда Страд в поисках бессмертия пришел в храм, Эксетантер почувствовал в нем великую силу. Зло в храме также ощутило что-то – тьму, намного глубже их собственной. Страд говорил с этими злобными сущностями и заключил с ними договор. Когда Страд убил своего брата, этот договор стал запечатан кровью. Страд превратился в вампира, а Темные силы превратили его земли в тюрьму.

Страд позднее несколько раз возвращался в храм, чтобы обучиться новым заклинаниям и найти способ избежать своей судьбы. Однако Темные силы не собирались его отпускать. Последние годы были для Эксетантера, чье тело и разум глубоко затронуло разложение, особенно сложными. Лич ослабел и стал забывчив. Он не помнит ни своего имени, ни заклинаний. Он знает лишь то, что Темные силы, создавшие домен Страда, зародились в храме, и эти сущности питаются злом, воплощенным в Страде. Страд – та тьма, которая поддерживает их существование.

Меня еще рано называть «Смерть». Я заключил договор со смертью, кровавый договор.

— Книга Страда

Персонажи, пришедшие в храм, будут чувствовать присутствие великого черного зла. Темные сущности, заключенные в храме, постараются совратить их, предлагая тайные знания и дары в обмен на вкус зла, таящегося в их душах.

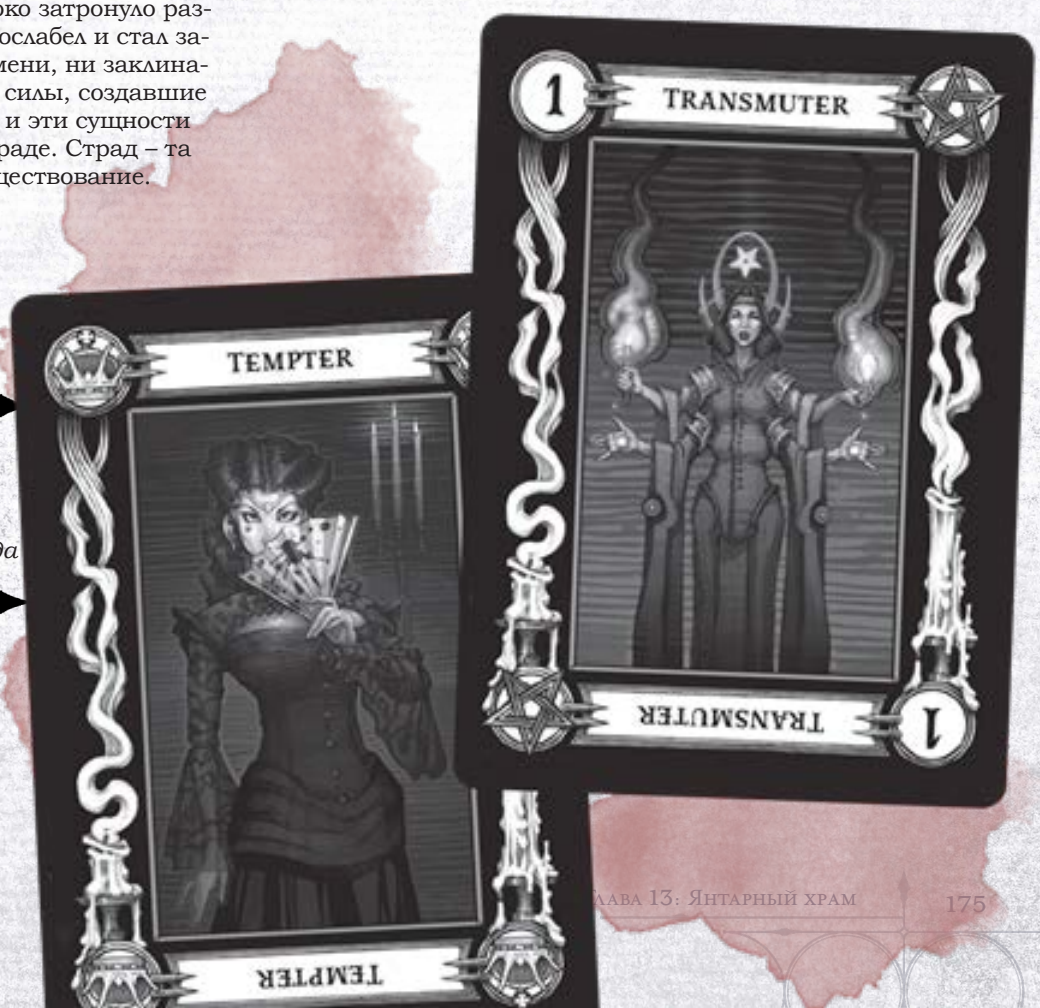
Невероятный холод

Янтарный храм – холодное, темное место, вырезанное в заснеженных склонах горы Гхакис. Температура в нем находится на уровне -10 по Фаренгейту (-23 по Цельсию). Персонажи, не имеющие источников тепла, теплого снаряжения или магии, защищающей от холода, подвергаются воздействию невероятного холода, описанного в блоке «Погода» главы 5 «Места приключений» в *Руководстве Мастера*. Если с партией находится Казимир Великов (см. главу 5, область H9A), его кольцо тепла защищает его от мороза.

Области храма

Следующие области соотносятся с метками на картах Янтарного Храма на страницах 182 и 190.

Все двери в храме сделаны из прозрачных янтарных плит, подвешенных на железные петли. Все бойницы в храме имеют следующие размеры, если не указано иное: 5 дюймов в ширину, 4 фута в высоту, 1 фут в толщину.



Amber Temple
(Area X)
N
W
E
S
Upper Level
Open to
area X5
One square = 10 feet
X1
X1a
X2
X2a
X2b
X3
X4
X5a
X6
X7
X8
X9
X10
X11
X12
X13
X14
X15
X16
X17
X18
X19
X20
X21
X22
X23
X24
X25
X26
X27
X28
X29
X30

X1. Фасад храма

Заснеженная гравийная дорога ведет от перевала Тсоленка вверх по горе до самого храма. Когда персонажи достигнут конца этой дороги, прочтите:

> Дорога постепенно исчезает под слоем снега, но она приводит вас достаточно близко к фасаду какого-то храма, вырубленного в отвесной скале перед вами. Передняя часть строения высотой 50 футов. В ней также есть шесть ниш, в которых стоят двадцатифутовые статуи. Каждая статуя вырезана из цельного куска янтаря и изображает безликую фигуру в капюшоне. Их руки сложены в молитвенном жесте. Между двумя центральными статуями находится арка высотой в двадцать футов, из которой вниз уходит лестница.

Янтарные статуи неуязвимы к любому урону. Если долго на них смотреть, появляется ощущение беспокойства.

X1A. Узкая расселина

> К западу от фасада храма в скале появилась естественная трещина шириной в два фута, высотой в десять футов и глубиной в пятнадцать футов. Из расположенной за ней комнаты виден свет и слышны человеческие голоса.

Расселина ведет в область X15. Если персонажи будут громко шуметь снаружи, одно из существ в этой области отправится посмотреть, в чем дело.

X2. Вход

Если персонажи пройдут через арку между статуями, прочтите:

> Обледеневшие ступени опускаются на 10 футов вниз, в поврежденный временем коридор с бойницами в стенах. За ним лежит лишь безграничная могильная тьма.

Зал соединяет области X1 и X4. В комнатах за бойницами (области X2a и X2b) нет охраны.

X2A. Комната стражи

Эта пустая комната находится за секретной дверью. Потолок здесь 10 футов в высоту, а в восточной стене прорезаны две бойницы.

X2B. Комната стражи

Эта комната находится за секретной дверью.

> В западной стене этой комнаты пробиты две бойницы. Сама комната представляет собой квадрат стороной 20 футов, а ее потолок высотой 10 футов. В северо-восточном углу лежит скелет в синей мантии волшебника, прижимающий к груди волшебную палочку.

Скелет – все, что осталось от замерзшего насмерть волшебника. Он не представляет угрозы.

Сокровище

Скелет сжимает *волшебную палочку секретов [wand of secrets]*.

X3. Пустые казармы

> Пол этой промерзшей комнаты , представляющей собой квадрат стороной 20 футов, покрыт деревянными обломками.

Потолок в каждой из этих комнат находится на высоте 10 футов. Обломки – все, что осталось от кроватей стражи.

Секретные двери в одной из стен каждой комнаты ведут в комнаты X2A и X2B.

X4. Обзорная площадка

> Черный мраморный балкон шириной в 20 футов нависает над огромным храмом. Его перила разбиты, а лестницы по его краям ведут на 30 футов вниз, к храму. Лестницы также сделаны из черного мрамора. Стены и потолок покрыты янтарной глазурью, придавая комнате золотистый блеск. Двустворчатые янтарные ворота (закрытые) находятся на западном краю балкона. Точно такие же, только открытые, находятся и на восточной стороне.

Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) равным 12 или больше обнаружит бойницы в стенах над храмом (см. области X8 и X17, чтобы больше узнать об этих бойницах). Если персонажи могут осветить пространство на расстоянии в 90 футов, или просто достаточно хорошо видят в темноте, они могут заметить огромную безликую статую в дальнем конце храма (область X5A).

Открытые ворота ведут на восток в область X6. Двустворчатые ворота к западу ведут в область X15. Персонажи, прислушивающиеся у западной двери, могут услышать за ней грубые голоса гуманоидов, но разобрать суть разговора невозможно.

X5. Храм забытых тайн

> Четыре колонны из черного мрамора поддерживают сводчатый потолок храма, в северной части которого стоит сорокафутовая статуя, изображающая фигуру в капюшоне и мантии. Каменные руки статуи вытянуты, будто она творит заклинание. Там, где должно быть лицо, лишь черная, зияющая пустота.
>
> Жуткая статуя стоит между двумя балконами из черного мрамора, один из которых частично разрушился и обвалился на пол перед открытым дверным проемом. Стены храма покрыты янтарем, двери наружу также сделаны из янтаря. Сводчатые коридоры, выстланные янтарем, ведут от храма на запад и восток. По краям этих проходов находятся ниши, в которых стоят статуи из белого мрамора. Они изображают одетых в мантии и остроконечные шляпы людей-волшебников, держащих золотые посохи. Обломки одной из них лежат на полу.

Арканалот [arcanaloth] по имени Неферон занял позицию в пустой голове огромной статуи (область X5A). Он охраняет храм, и начнет обстреливать персонажей дальнобойными заклинаниями, как только их увидит. Благодаря истинному зрению, арканалот может видеть сквозь магическую тьму и замечать невидимых созданий. Персонажи не могут видеть Неферона, если каким-либо образом не пробьют магическую тьму, охватывающую лицо и голову статуи.

Как только арканалот начнет колдовать, три **пылающих черепа** [flameskull] в области X17 займут позиции за бойницами, нависающими над храмом, и начнут расстреливать персонажей огненными шарами и волшебными стрелами.

Потолок храма в высоту 60 футов. Широкие лестницы из черного мрамора поднимаются на 30 футов к южному балкону (область X4). Балконы сбоку от статуи (области X11 и X23) также находятся на высоте 30 футов.

Бойницы в стенах верхних галерей (области X8 и X17) и позиции лучников (области X13 и X25) нависают над храмом. Янтарная глазурь, покрывающая стены храма, мешает их обнаружить. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) 12 или выше замечают их. Существа за бойницами получают укрытие в 3/4.

Мраморные статуи волшебников в высоту 8 футов. Их девятифутовые золотые посохи сделаны из литого железа, покрытого отваливающейся золотой краской. Северо-восточная статуя упала, когда землетрясение разрушило стену ее ниши.

X5A. Бог тайн

Эта сорокафутовая статуя, вырезанная из гранита, изображает безликого бога тайн. В основании статуи, с тыльной стороны, есть секретная дверь, которую можно обнаружить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 20. За дверью находится спиральная лестница, ведущая к каменному люку в полу полой головы статуи.

Голова статуи

Арканалот [arcanaloth] Неферон обосновался в голове статуи, в поле магической тьмы, которая заполняет внутреннюю часть головы и скрывает человекоподобное лицо статуи. Тьму можно рассеять (Сл 17).

Пара обзорных отверстий шириной 2 фута обеспечивают беспрепятственный обзор нижней части храма к югу от статуи, а также южного балкона (область X4). Глядя через глаза статуи можно увидеть северные балконы (области X11 и X23), пространство под ними и все, что находится над или за статуей. Обзорные отверстия дают арканалоту укрытие в 3/4 от атак, исходящих из-за пределов головы.

Неферон носит золотые очки и волшебную мантию (см. «Сокровища» ниже). Он использует заклинание «Смена обличья» и навык Обмана, чтобы выдать себя за старого человека-волшебника с длинной белой бородой по имени Генрих Штольт. «Генрих» изображает удивление. Если персонажи спросят, почему он на них напал, он будет утверждать, что охранял храм Если арканалот потеряет более половины хитов, он телепортируется на пол храма, сделается невидимым и сбежит наиболее безопасным путем, а когда представится возможность напасть на персонажей без особой угрозы себе, он ей воспользуется. Арканалот не покинет Янтарный храм ни при каких условиях.

Сокровища

У арканалота есть книга заклинаний со всеми заклинаниями волшебника, которые он подготовил (см. его характеристики в *Бестиарии*). Он носит маленькие золотые очки с линзами из розового кристалла (стоимостью 250 зм) и мантию полезных вещей со следующими восемью заплатками:

- Мешочек с 100 зм
- Яма
- Железная дверь
- Весельная лодка
- Деревянная лестница
- *Свиток заклинания лунный луч [moonbeam]*
- Ездовая лошадь
- Мастиффы

Смотрите описание мантии в *Руководстве Мастера*, чтобы узнать больше о каждой заплатке.

Предсказания Равенлофта

Если гадание показывает, что тут есть сокровище, оно лежит на полу в голове статуи.

X5B. Секретная дверь

В центре северной стены храма есть секретная дверь. Персонаж, который будет искать секретные двери и успешно пройдет проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20, обнаружит щели в янтарной глазури, покрывающей стены – верный признак двери. Она защищена заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*, которое не дает ее открыть, но если в нее постучать три раза, она откроется на одну минуту. За ней расположена пыльная каменная лестница, ведущая на 30 футов вниз к еще одной секретной двери, которая автоматически откроется, если кто-либо подойдет к ней на расстояние в 5 футов. Лестница ведет в область X30.

X5C. Замкнутые двери

Эти янтарные двери запечатаны заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*.. Пароль для их открытия – «Этерна». Двери можно раскрыть успешной проверкой Силы Сл 25 Двери (КД 15, 60 хитов) также можно сломать. Если их хиты опустятся до 0, в 30-футовый куб перед дверями выплеснется некротическая энергия. Существа в этой зоне получат 22 (4к10) некротического урона и рассыплются в пыль, если их хиты опустятся до 0. За дверями находятся храмовые катакомбы (область X31).

X5D. Янтарные отражения

> Сводчатый потолок этого зала в высоту двадцать футов. В янтарной глазури на стенах вы видите свои отражения. Но они не соответствуют вашим движениям. Вместо этого они машут руками и беззвучно кричат, предупреждая о чем-то.

Странные отражения персонажей – иллюзии, предназначенные, чтобы отвадить их от продвижения глубже в храм. Их можно развеять (Сл 15).

Восточный зал ведет к области X32, западный – к области X36.

X6. Юго-восточная пристройка

> В этой комнате нет ничего примечательного кроме пустых факельниц и круглой дыры в восточной части пола. Яма имеет радиус в 10 футов, ее края грубы и не обработаны. Две двустворчатые янтарные двери на севере и западе открыты. К югу от западных дверей стоит закрытая дверь.

Потолок здесь 20 футов в высоту. За открытыми северными дверьми виден длинный широкий коридор с покрытыми янтарем стенами (область X8).

Дыра в полу образует шахту, ведущую на 20 футов вниз, до дыры в потолке области X33A. Отсюда до пола – 10 футов. Спуск по шахте не требует проверок навыков, т.к. зацепится за ее стены не составляет труда. Однако последние 10 футов все равно придется падать. Если персонажи будут создавать слишком много шума, три **пылающих черепа** [flameskull] из области X33a взлетят вверх по шахте и нападут на них. Черепа также нападут, если услышат, что кто-то спускается по шахте.

Секретная дверь в южной стене ведет в область X7.

X7. Секретное хранилище свитков

В южной стене этой пыльной комнаты вырезаны цилиндрические ниши для свитков или карт.

Здесь волшебники хранили магические свитки на случай нападения на храм. Эти свитки уже рассыпались в пыль.

X8. Верхний восточный коридор.

Янтарная глазурь покрывает стены этого коридора длиной в семьдесят и шириной в двадцать футов. Янтарные двери по обоим краям открыты. В середине восточной стены находится закрытая дверь, а в стене напротив прорезаны три бойницы. По всей длине коридора тянутся трещины в черном мраморном полу.

Трещины в полу проделал голем из области X10. Бойницы имеют длину в 5 дюймов, высоту в два фута и толщину в один фут. Они нависают над храмом (область X5).

X9. Лекционный зал

Эта комната ярко освещена подвешенными к потолку лампами из красной меди. Стены покрыты янтарем, в котором вырезаны барельефы волшебников с книгами заклинаний. Лестницы к северу и югу ведут на 20 футов вниз к обсидиановой кафедре, за которой на цепях подвешена тяжелая плита из черного сланца. Между лестницами рядами стоят скамьи из красного мрамора.

Лампы зачарованы заклинанием *вечный огонь [continual flame]*. Черная плита когда-то была учебной доской, на ней до сих пор есть следы мела.

За кафедрой прячется Вильнюс [Vilnius] (НЗ **маг** [mage], человек) и его невидимый фамильяр-**квазит** [quasit]. Персонажи со значением пассивной Мудрости (Восприятие) равным 17 или больше замечают его. Персонаж, активно ищущий спрятавшихся существ, находит Вильнюса при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12.

Вильнюс одет в обгорелую мантию, его непричесанные волосы наполовину сгорели, а лицо и руки покрыты волдырями от магического огня. Он – ученик Джакариона, мертвого волшебника из области X17. После того, как его учителя испепелили пылающие черепа, раненый Вильнюс убежал в эту комнату. Чтобы выжить, он ест крыс. Коридор снаружи (область X8) патрулирует янтарный голем, и Вильнюс не выйдет из комнаты, пока не убедится, что голем уничтожен.

Вильнюс – жадный и вероломный трус. Он проклинает своего мертвого учителя за то, что тот привел их в эти ужасные земли. Если персонажи попробуют с ним подружиться, он отнесется к ним с подозрением, т.к. не знает, чего они добиваются. Он хочет забрать посох и книгу заклинаний своего учителя, но изучать Янтарный храм ему не интересно. Об этом месте он знает следующее:

- Храм – хранилище запретных знаний.
- Пылающие черепа, которые охраняют храм, сделаны из останков мертвых волшебников
- Варвары, живущие в горах, укрываются в храме от непогоды.

Сокровища

У Вильнюса при себе гримуар, в котором записаны все заклинания, которые он подготовил. Под мантией у него также есть золотой амулет в виде перевернутой V. Он сделан очень изящно и стоит 1000 зм. Это амулет контроля Щитостража из области (X35).

Хотя он знает, что амулет волшебный, он не знает его предназначения. Амулет начинает дрожать, если окажется в 10 футах от щитостража. Если Вильнюс поймет, зачем нужен этот амулет, то ни за что не отдаст его.

X10. Северо-восточная пристройка

В восточной части этой грубой каменной комнаты рухнули стены и потолок. К западу и югу находятся открытые янтарные двери. В центре комнаты стоит десятифутовая статуя воина с головой шакала. Скульптура сделана из потрескавшегося янтаря. Она поворачивается к вам и сжимает кулаки.

Потолок тут 20 футов в высоту, а к стенам прикреплены пустые факельницы. Статуя – поврежденный янтарный голем (используйте характеристики **каменного голема** [stone golem] из *Бестиария*). У нее 145 хитов и она атакует всех, кого видит, останавливаясь лишь когда в зоне видимости больше нет врагов.

Восточную часть комнаты давно разрушило землетрясение.

X11. Северо-восточный балкон

Этот балкон из черного мрамора, расположенный в 30 футах над полом, нависает над северо-восточным углом храма. Две янтарные двери, ведущие с этого балкона, сейчас открыты.

К западу от северных дверей можно увидеть бойницы (см. область X13).

Вильнюс и квазит

X12. Восточное святилище

Эта грубо вырезанная комната условно разделена на фойе и святилище. На пыльном полу в лобби лежат четыре подсвечника. В святилище, в нише у восточного края комнаты, лежат обломки разбитой обсидиановой статуи. В северной и южной стене святилища также есть ниши, сейчас они пусты.

Янтарный голем из области X10 сбил на пол подсвечники и размолотил обсидиановую статую, изображавшую того же безымянного бога, что стоит в области X5. Янтарные двери в западной стене ведут в область X13.

В задней части одной из ниш находится секретная дверь, ведущая в область X14.

X13. Восточный пост лучников

В центре южной стены этой узкой комнаты есть бойница.

Потолок тут 10 футов в высоту. Из бойницы простреливается храм (область X5), пол под поднятой левой рукой огромной статуи (область X5a).

X14. Северная лестница

Когда персонажи откроют секретную дверь у верхней части лестницы, прочтите:

Пыльный коридор ведет вниз, а затем сворачивает к востоку, следуя за темной лестницей. Воздух разрежен, но наполнен запахом смерти.

Три лестничных пролета в 10 футов длиной ведут на 30 футов вниз в область X14a. Между ними есть площадки. Вонь усиливается по мере спуска.

X14A. Разрушенный нижний зал

Ступеньки спускают к обрушившемся коридору с высоким потолком и облицованными янтарём стенами. Обломки покрывают большую часть пола. Тропинка, пролегающая между грудами обломков, ведёт к открытому дверному проёму. Вонь смерти кажется исходит оттуда.

Эта разрушенная область когда-то соединялась с областью X32, но землетрясение обвалило потолок и стены. Высота потолка здесь достигает 25 футов.

Если персонажи не приглушат свои источники света и не станут передвигаться тише, существа из области X33c услышат их приближение и приготовятся нападать.

X15. Юго-западная пристройка

В этой комнате находятся **гладиатор** [gladiator] (X3 женщина человек), пять **берсерков** [berserker] (X3 мужчины или женщины люди) и один **лютый волк** [dire wolf]. Гладиатор и берсерки представляют кровожадный горный народ, лютый волк же служит Страду, и его нельзя очаровать или испугать.

Если они не ожидают неприятностей, гладиатор и берсерки сидят на полу и точат оружие, пока лютый волк спит посреди комнаты. Гладиатор и берсерки сражаются насмерть. Лютоволк бежит из храма (направляясь на восток, через области X4 и X2), если его хиты опустятся ниже половины.

Факела, расположенные на стенах, освещают эту пустую комнату. Шесть походных постелей из сшитых шкур животных лежат на полу. Холодный воздух проникает сюда через разлом в юго-западной стене.

Кроме доспехов и оружия берсерков, в комнате нет ничего ценного. Берсерки знают о пылающих черепах («огненных духах») севернее и держат двери в область X17 закрытыми.

Разлом, шириной 2 фута, высотой 10 и глубиной 15 футов, образовался в юго-западной стене. Он ведёт наружу (область X1a).

Потайная дверь в южной стене открывается в область X16. Ни горцы, ни лютый волк не знают о ней.

Развитие событий

Гладиатор по имени Хельва использует эту комнату как убежище, пока охотится в горах. Она и её берсерки не знают ничего об истории или назначении храма.

X16. Западное хранилище свитков

Эта комната полностью идентична области X7, кроме её расположения.

X17. Верхний западный холл

Стены этого двадцатифутового по ширине и семидесятифутового в длину коридора покрыты янтарём. Посреди южной половины коридора, обожжённой огнём, лежит обгорелый труп в опаленной накидке из шкур. Несколько янтарных дверей ведут из коридора, а три лучных бойницы прорезаны в восточной стене. В середине коридора в воздухе парят три черепа, объятых зелёным пламенем.

Три **пылающих черепа** [flameskull] охраняют этот коридор, нападая на входящий в него существ. Огненные черепа не покидают коридор.

Обожжённый труп, это всё, что осталось от волшебника по имени Жакарион [Jakarion], который пришёл в Янтарный Храм в поисках могущества. Огненные черепа сожгли волшебника.

Лучные бойницы смотрят на храм (область X5).

Сокровища

Хотя книга заклинаний мёртвого волшебника не уцелела, его посох остался цел. Это *посох мороза [staff of frost]*. В нём осталась частичка личности волшебника. Первый персонаж, который дотрагивается до посоха, получает следующий недостаток [flaw]: «Я жажду могущества более всего прочего и сделаю всё что угодно, чтобы приумножить его.» Этот недостаток перекрывает любую противоречащую ему личную черту [personality trait].

X18. Коридор

Стены этого коридора двадцати футов длинной и десяти футов высотой высечены из камня, а у каждого его конца находится янтарная дверь.

Область X17 находится за восточной дверью. Западная дверь ведёт в область X21.

X19. Хранилище зелий

Каменные блоки, похожие на таблички, стоят в центре комнаты, покрытые пылью. В каменных стенах вырублены ниши, заполненные сотнями пыльных бутылок. Паутина свисает с деревянных лестниц, которые стоят у стен.

Потолок здесь высотой в 15 футов. В бутылках находятся высохшие остатки зелий, утративших свою силу давным-давно. Лестницами когда-то пользовались, чтобы добираться до верхних полок в нишах, но теперь они не выдержат даже малейшего веса.

Потайная дверь расположена в северной стене. Её можно открыть на себя, получая доступа к лестнице (область X21).

X20. Комната архитектора

Наибольшее пространство в этой комнате занимает модель темного замка с высокими стенами и шпилями высотой в 20 футов. За ней, в углу свалена поломанная мебель и деревянный сундук.

За месяцы, предшествовавшие сооружению Замка Равенлофт, эту комнату занимал архитектор замка, волшебник по имени Артимус [Artimus]. Он выстроил масштабную модель замка из волшебным образом обработанного камня. Любой, кто видел сам замок, немедленно понимает макет чего находится перед ним.

Потолок здесь 15 футов в высоту. Потайная дверь в южной стене может быть открыта на себя, дав доступ к лестнице (область X21).

Сокровища

Деревянный сундук содержит старый футляр для карты, в котором Артимус хранил планы этажей Замка Равенлофт, но карты были давно утрачены. В сундуке также есть двойное дно, которое можно обнаружить, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10. Внутри потайного отделения находится *том понимания [tome of understanding]*.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно спрятано в миниатюрном замке. Персонажам придётся проломить себе доступ в замок, чтобы достать его.

X21. Западная лестница

Три 10-футовых лестницы разделяются 10-футовыми квадратными площадками и соединяют области X18 и X36. Толстый слой пыли, покрывающий лестницы, не нарушался веками.

Самая верхняя площадка имеет потайные двери в северной и южной стенах. Южная дверь ведёт в область X19, а северная – в область X20.

X22. Северо-западная пристройка

Когда одна из дверей в эту комнату будет открыта, прочтите:

Факела в петлях освещают обеденный стол в центре комнаты, который накрыт восхитительным пиршеством, наполняющим зал аппетитным запахом жареного мяса, сочных овощей, острых соусов и вина.

Потолок находится на высоте 20 футов. Янтарная дверь на юг ведёт в коридор (область X18), а дверь на восток – на обвалившийся балкон (область X23).

Стол реален, но факела, яства и стулья являются иллюзиями, созданными заклинанием *заданная иллюзия [programmed illusion]*, который срабатывает, когда дверь в комнату открывается. Магию иллюзии можно рассеять (Сл 17).

Посреди яств, на виду, спрятан кувшин зелёной меди с отчеканенными на нём танцующими медведями, лосями и волками. Кувшин, как и стол, не является иллюзией. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* показывает ауру превращения, окружающую кувшин. Если персонаж берёт в руки кувшин, иллюзии исчезают (включая факела и их свет), и семь **спектров** [specter] появляются и нападают на того, кто держит кувшин.

Сокровища

Любая отравленная жидкость, вылитая в этот кувшин, немедленно превращается в то же количество сладкого вина. Более того, существо, держащее кувшин за ручку, может приказать кувшину наполниться, создав 1 галлон вина, после чего кувшин больше не может производить вино до следующего рассвета.

Множество недобросовестных вистани и жителей Баровии убили бы за этот кувшин. Другие с удовольствием заплатят за неё или примут в качестве подарка.

X23. Северо-западный балкон

Этот балкон из чёрного мрамора нависает над северо-западным углом храма, располагаясь в тридцати футах над полом. Почти половина балкона обвалилась и явные трещины образовались у его неровного края.

Балкон не безопасный и обвалится под весом, превышающим 250 фунтов. Любое существо, находящееся в этот момент на балконе, падает на 30 футов вниз, на пол храма.

Персонажи видят лучную бойницу, расположенную восточнее северных дверей (см. область X25).

X24. Западное святилище

Эта пустая комната состоит из фойе в восточной части и святилища в западной. Подсвечники, завёрнутые в паутину, стоят по углам фойе. В святилище, в нише на подъёме западного конца покоя, стоит безликая статуя из обсидиана. Перед статуей лежат два иссушенных трупа в рваных одеждах. Две пары ниш располагаются в северной и южной стенах святилища.

Обсидиановая статуя имеет 4 фута высоты, весит 250 фунтов и изображает того же безликого бога, который стоит в главном храме (область X5). Любое живое существо, входящее в комнату, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16 или его будет тянуть к статуе, как будто оно находится под эффектом симпатии заклинания *антипатия/симпатия [antipathy/sympathy]*. Трупы, лежащие перед статуей, являются останками двух человеческих волшебников, которые пришли сюда по отдельности и, провалив спасбросок, умерли от голода, находясь под эффектом заклятия. Лич в области X27 уничтожил книги заклинаний и другие вещи волшебников. Накрывание статуи или удаление её из святилища подавляет её магию и прекращает эффект симпатии на всех, подверженных ему.

Пара янтарных дверей в восточной стене открыва-

ют проход к области X25. Потайная дверь располагается в глубине одной из северных ниш. Её открытие обваливает сотни черепов (см. область X26).

X25. Западный пост лучников

> В центре южной стены этой тесной комнаты находится бойница для лучников.

Потолок находится в 10 футах от пола. Бойница открывает обзор на этаж храма (область X5), из-под поднятой правой руки огромной статуи (область X5a).

X26. Потайной альков

Две потайных двери ведут в эту комнату. Когда любая из дверей будет открыта, прочтите:

> Сотни черепов вываливаются из пустоты за дверью.

Эта комната имеет 30-футовый потолок и от пола до потолка забита человеческими черепами. Расчистка пути в комнату займёт 5 минут для одного персонажа. Несколько персонажей могут работать сообща, чтобы расчистить путь быстрее. Как только путь будет расчищен, персонажи смогут обыскать комнату.

> К тридцатифутовому потолку этой тёмной гробницы прикреплён вверх ногами железный сундук с округлой крышкой.

Железный сундук на потолке закреплён *превосходным клеем [sovereign glue]*, а его крышка запечатана заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*. Сундук невосприимчив к урону оружием. Открыть его силой можно лишь преуспев в проверке Силы Сл 25, при условии, что персонажи смогут добраться до него. Внутри сундук облицован свинцом.

Если крышка сундука будет открыта, пол этой комнаты исчезает (как будто от действия заклинания *распад [disintegrate]*), создавая 10-футовый провал над областью X39. Существа, стоящие на полу, когда он пропадает, падают 30 футов, приземляясь в северо-западном углу области X39.

Железный сундук пуст.

X27. Логово лича

> В этой пятнадцатифутовой комнате кажется принадлежит кому-то благородному: резная мебель, изысканные ковры и декоративные скульптуры. Где бы не остановился взгляд, есть зажжённые канделябры, стоящие на небольших столиках. Прелесть декора рушит толстый слой пыли и паутины. В центре комнаты стоит ветхий скелет мужчины в изодранных робах.
>
> Красные огоньки горят в глазницах скелета. «Мы знакомы?» – спрашивает он.

У **лича** [lich] меньше хитов, чем обычно (99 хитов), и он забыл, как все свои подготовленные заклинания, так и собственное имя (Экзетантер). Он знает свои заговоры. В его текущем состоянии, показатель опасности лича равен 10 (5900 опыта). Заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* возвращает память и заготовленные заклинания личу. Ещё одно заклинание восстанавливает его до нормального уровня хитов (135).

Если персонажи восстановят его память, лич расскажет им пароли ко всем запертым дверям Янтарного Храма (за исключением двери в область X28, где спрятана его филактерия). Он также предоставляет всю информацию касательно Страда и храма, приведенную в начале этой главы. Если персонажи догадываются спросить у него, он также поведает им командные слова для любых книг в библиотеке (область X30).

Если персонажи восстанавливают его тело, он предлагает сопровождать их, пока они будут исследовать храм. Другие существа, населяющие храм не угрожают персонажам, пока лич находится в их компании.

Лич защищается, если на него нападут, и обращается в пыль, если его хиты падают до 0 хитов.

Лич предполагает, что персонажи пришли в поисках знаний и могущества. Если он склонен помочь им, он расскажет, как работают янтарные саркофаги (как это объясняется во врезке «Янтарные Саркофаги»). Лич не состоит в союзе, но и не испытывает вражды к Страду, также как и не имеет никаких намерений отобрать контроль над Баровией у Страда.

Мебель здесь находится в плохом состоянии и легко разваливается на части.

В этой комнате находятся три потайных двери. Потайная дверь в область X28 заперта заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*. Пароль, чтобы её открыть – «Экзетантер».

Сокровища

Древняя книга заклинаний лича в бронзовом переплёте находится на виду, на прогнившем диване. Надпись на корешке гласит: *Инканты Экзетантера [The Incants of Exethanter]*. Книга заклинаний содержит заклинания из списка заготовленных личом (см. характеристики **лича** [lich] в *Бестиарии*). Лич нападает на любого, кто попытается забрать его книгу заклинаний.

X28. Спрятанная филактерия

Потайная дверь в эту комнату заперта на *волшебный замок [arcane lock]* (см. область X27 для большей информации).

> За потайной дверью находится маленькая, пыльная комната. Из пола в восточной части комнаты поднимается когтистая, чешуйчатая рука, сжимающая маленькую коробочку, сделанную из кости.

Чешуйчатая рука служит лишь резным пьедесталом. Костяная коробочка является филактерией Экзетантера. Если она получит 20 или более урона излучением от одного источника, филактерия будет разрушена.

X29. Потайная комната

> Пыль и паутина заполняют эту пустую комнату.

Потолок здесь десятифутовый.

X30. Сохранившаяся библиотека

Эта каменная библиотека имеет двадцатифутовой высоты стены и сводчатый тридцатифутовый потолок. Потолок покрывает фреска, изображающая ангелов, горящих в адском пламени. Чёрные мраморные перила тянутся вдоль лестницы золотого мрамора, спиралью сходит в тридцатифутовой ширины тридцатифутовую в глубину шахту севернее. У серых стен стоят шесть десятифутовой высоты, чёрных мраморных книжных шкафов. На их полках находятся хорошо сохранившиеся книги. Расшитые ковры, кресла и зажжённые канделябры располагаются в южной половине комнаты.

Спираль лестницы спускается на 30 футов в область X42. Выглянув из-за перил можно разглядеть ящики в той области.

Здесь нет лестницы, при помощи которых можно добраться до более высоких книжных полок. (Волшебники, строившие это место, использовали заклинание *волшебная рука [mage hand]*) Все книги имеют обложки без названия и пустые страницы. Лишь держа книгу в руках и произнеся тайное слово можно заставить текст книги волшебным образом появиться. Лишь лич в области X27 знает эти слова для каждой из книг и только в том случае, если его память будет восстановлена. Заклинание *истинное зрение [true seeing]* позволит кому-либо увидеть скрытый волшебством текст. В книгах по большей части содержится злые, запретные знания. Множество книг заклинаний спрятаны здесь. Во всех этих книгах, собранных вместе, находятся все заклинания волшебника, описанные в *Книге игрока*.

Книга, вынесенная из библиотеки, немедленно распадается, ведь магия, сохраняющая её, рассеивается. Любые предметы в комнате, которые также волшебным образом сохраняются, рассыхаются и становятся хрупкими, если их вынести из комнаты.

Потайная дверь в центре западной стены может быть открыта на себя, давая доступ в пустую комнату (область X29). Дверь в центре южной стены может быть открыта на себя, давая доступ к лестнице, спускающейся к ещё одной потайной двери, ведущей в область X5.

X31. Центральные катакомбы

В этих катакомбах находятся замшелые останки волшебников, которые когда-то защищали Янтарный Храм. Более поздние поколения волшебников, павших перед злом храма, разбили янтарные усыпальницы, скрывавшие тела мёртвых волшебников и украли из них всё ценное, оставляя ранее нетленные трупы гнить.

Вы чуете ужасный запах очень давно умерших тел. Каменные ниши вдоль стен этих катакомб содержат янтарные выемки человеческой формы, кости и рваные саваны.

Если персонажи входят в катакомбы, добавьте:

Высокие железные подсвечники стоят в альковах. Свечи на них загораются, когда вы входите, отбрасывая мерцающий свет на стены и заставляя обломки янтаря вспыхнуть огнём отсветов.

Волшебные свечи загораются, когда живое существо входит в катакомбы и плавятся, если их унести из этой области.

X31A. Западные катакомбы

Ещё больше костяных останков лежат в стенных нишах этой небольшой пристройки. Прикрывавшие их когда-то янтарные вставки теперь разбиты без возможности их восстановить.

X31B. Восточные катакомбы

В нишах, расположенных в стенах, пусто, за исключением толстого слоя пыли.

Ни один волшебник не был похоронен здесь. Эта пристройка пуста.

X32. Нижний восточный холл

Потолок и стены этого огромного холла покрыты янтарём, который сверкает, как свежий мёд. Пыль покрывает чёрный мрамор пола. В северной части, холл обвалился, оставив стену из обломков.

Множество янтарных дверей ведут из этого холла. У южной двери с мётлами в руках стоят три уродливых женщины в порванных чёрных одеяниях и островерхих шляпах.

Землетрясения обвалили северную часть холла. Три **баровийских ведьмы** [barovian witch](см. приложение D) пытаются открыть янтарную дверь в область X33a, пробуя разные пароли, не зная, что они могут туда добраться через проход в области X6. Расстроенные отсутствием прогресса, они в ярости бросаются на персонажей. Ведьмы натравливают свои **живые мётлы атаки** [broom of animated attack] (см. приложение D), пока сами творят заклинания.

Развитие событий

Если две ведьмы будут убиты или выведены из строя, оставшаяся в живых ведьма сбегает, улетая на своей метле. Только ведьмы могут использовать живые метлы атаки таким образом.

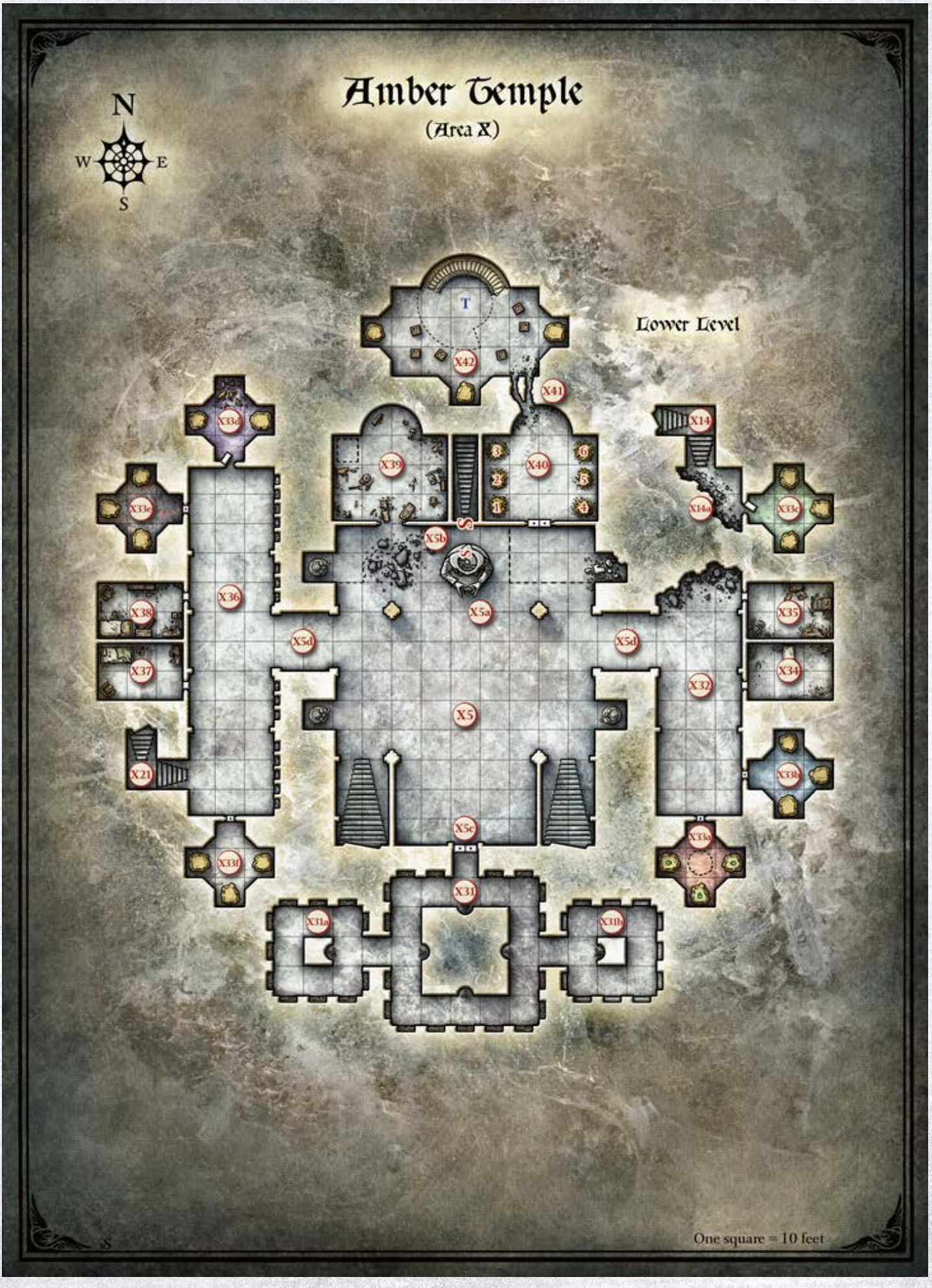
X33. Янтарные хранилища

Некоторые из этих облицованных янтарём комнат расположены по периферии комплекса. В каждой комнате находится два или более янтарных саркофага (см. врезку «Янтарные саркофаги»).

X33A. Хранилище Шалкса

Янтарная дверь в эту комнату заперта заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*. Пароль, чтобы открыть дверь – слово «Шалкс». Персонаж может выбить дверь преуспев в проверке Силы Сл 25. Дверь также можно разбить (КД 15, 30 хитов). Если хиты двери опустятся до 0, некротическая энергия заполнит 30-футовый куб пространства прямо перед ней. Существо в этой области получит некротический урон 22 (4к10), обращаясь в пыль и кости, если его хиты опустятся до 0 хитов.

При необходимости, измените следующий текст, если существа в этой комнате уже были встречены и уничтожены.


Amber Temple
(Area X)
N
W
E
S
Lower Level
T
X42
X41
X33d
X14
X39
X40
X33e
X14a
X33c
X5b
X36
X5a
X35
X38
X5d
X5d
X37
X34
X32
X5
X21
X33b
X5c
X33a
X33f
X31
X31a
X31b
One square = 10 feet

Эта комната сверкает стенами с янтарной облицовкой и полом из красного мрамора, а в центре ее десятифутового потолка грубо вырублено широкое отверстие. Три янтарных саркофага стоят в нишах. Над каждым из них парит человеческий череп, объятый зелёным пламенем.

Три **пылающих черепа** [flameskull] охраняют эту комнату. Они нападают на любого, кто вторгается в комнату.

Отверстие в потолке имеет 10 футов ширины и уходит на 20 футов ввысь. В стены вбито множество скоб для рук. Отверстие ведёт в область X6.

Персонажам, которые дотронулись до янтарных саркофагов, будут предложены тёмные дары останками зла, запертыми в них (см. врезку «Янтарные Саркофаги»).

Западный саркофаг. Останки внутри саркофага предлагают тёмный дар Фекры, Королевы Оспы [Fekre, Queen of Poxes]. Дар Фекры даёт возможность сеять болезни. Этот тёмный дар позволяет действием творить заклинание *заражение [contagion]*. После того, как его используют трижды, тёмный дар исчезает.

От получившего этот тёмный дар тошнотворно пахнет.

Южный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Зрин-Халы, Воющего Шторма [Zrin-Hala, the Howling Storm]. Дар Зрин-Хала дарует силу создавать молнии. Тёмный дар позволяет его обладателю действием творить заклинание молния [lightning bolt]. После того, как его используют трижды, тёмный дар исчезает.

Как только тёмный дар будет получен, одна сторона его обладателя обвисает и теряет всякую чувствительность.

Восточный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Сикейна, Голода Душ [Sykane, the Soul Hungerer]. Дар Сикейна даёт возможность воскрешать недавно умерших. Тёмный дар позволяет его обладателю действием творить заклинание *оживление [raise dead]*. После того, как его используют трижды, тёмный дар исчезает.

Как только тёмный дар будет получен, глаза его обладателя начинают светиться болезненно жёлтым, пока тёмный дар не исчезнет. Его обладатель получает следующий недостаток: «Если я помогаю кому-то, я ожидаю ответной платы.»

X33B. Хранилище Маверуса

Янтарная дверь в эту комнату заперта заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*. Пароль, чтобы отпереть её, «Маверус». Во всех прочих отношениях, дверь идентична той, что ведёт в область X33a.

Стены этой комнаты облицованы янтарём, а пол уложен голубым мрамором. Три янтарных саркофага расположены в нишах.

Потолок здесь имеет 10 футов высоты. Персонажам, которые дотронулись до янтарных саркофагов, будут предложены тёмные дары останками зла, запертыми в них (см. врезку «Янтарные Саркофаги»).

Северный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Савнока Непостижимого [Savnok the Inscrutible]. Дар Савнока даёт возможность защищать разум. Тёмный дар выражается в эффекте заклинания *сокрытие разума [mind blank]*, сотворённом на обладателе. Эффект заклинания длится 1 год, после чего тёмный дар исчезает.

Янтарные саркофаги

Янтарный саркофаг выглядит как грубый кусок цельного янтаря 8 футов высотой и 5 шириной и длинной. Внутри заперт серебряный сгусток или сгусток чернейшей тьмы, размером не более нескольких дюймов. Тьма является останками мёртвого и ненавидимого бога – осколок чистого зла с обрывками сознания и чувств. Останкам нельзя навредить или проконтролировать и он является иммунным ко всем состояниям.

Янтарный саркофаг имеет КД 16, 80 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Если уничтожить саркофаг, останки, запертые внутри него, исчезнут бесследно. Вам решать, будут ли они изгнаны или уничтожены.

Игроки подарят вам прекрасный задел на следующий квест, если разрушат один или несколько саркофагов, тем самым выпустив нескольких, хотя и ослабленных, но древних и злых богов. Каждого из которых придётся загнать обратно, после того, как персонажи освободятся из тюрьмы под названием «Баровия».

Существо, которое дотрагивается до янтарного саркофага формирует телепатическую связь с останками внутри него. Останки предлагают существу тёмный дар. Существо должно принять его по собственной воле, чтобы пользоваться его преимуществами. Тёмный дар описывается существу в общих чертах; конкретная игровая механика его эффекта не раскрывается, пока существо не примет дар. К примеру, существу, которое дотрагивается до саркофага Фекры в области X33a, будет предложена сила распространять болезни. Этот дар даёт возможность творить заклинание *заражение [contagion],* но это не оглашается напрямую.

Тёмный дар действует как чары (см. «Сверхъестественные дары» в главе 7 «Сокровища» из *Руководства Мастера*). Существо, не может получить тёмный дар если им манипулировали, принуждали или оно отказывается от дара. Как только оно получает тёмный дар, существо не может получить тот же тёмный дар вновь.

В тот же миг, когда тёмный дар будет получен, с существом, получившим его, происходят преобразования и оно получает зловещую физическую черту, недостаток характера или оба. Если текст не заявляет обратного, от черты или недостатка, полученных вместе с даром, нельзя избавиться никакими эффектами проще, чем заклинание *исполнение желаний [wish]* или *божественное вмешательство [divine intervention].*

Каждый раз, когда не злое существо принимает тёмный дар, оно должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 12. Если спасбросок будет провален, мировоззрение существа меняется на злое. Персонаж, который становится злым, переходит под контроль Мастера, хотя МП может позволить игроку продолжить играть злого персонажа.

Глаза его обладателя расплавляются в момент получения дара, оставляя пустые глазницы, которыми он всё ещё может видеть.

Восточный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Таракамедеса, Могильного Вирма [Tarakamedes, the Grave Wyrm]. Дар Таракамедеса даёт возможность летать. Обладатель этого тёмного дара выращивает костяные крылья и получает скорость полёта 50 футов.

Обладатель этого дара должен есть кости и могильную землю, чтобы выживать. На рассвете, если существо не съело хотя бы 1 фунт костей или могильной земли за последние 24 часа, оно погибает.

Южный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Шами Амураэ, Леди Утех [Shami Amourae, the Lady of Delights]. Дар Шами Амураэ наделяет способностью убеждения. Тёмный дар позволяет обладателю действием творить заклинание *внушение [suggestion]*, спасбросок от которого будет производиться с помехой. После того, как его используют трижды, тёмный дар исчезает.

Обладатель этого тёмного дара получает по одному дополнительному пальцу на руках и следующий недостаток: «Мне никогда не будет достаточно удовольствий. Я желаю, чтобы другие создавали прекрасное для меня всё время.»

X33C. Призрачное хранилище

Янтарные двери в эту комнату стоят открытыми, а внутри пахнет смертью.

> Стены этой комнаты облицованы янтарём, а пол уложен тёмно-зелёным мрамором. Три янтарных саркофага расположены в нишах. Два звериных гуманоида с мертвенно бледной кожей глядят на вас голодными взглядами во все свои три глаза – два нормальных и третий мутный, зрачок которого скрывает катаракта. Ещё пятеро существ находятся на стенах и потолке.

Потолок здесь имеет 10 футов высоты. Семь голодных **вурдалаков** [ghast] обустроили здесь своё логово и будут сражаться насмерть. Вурдалаки имеют следующую дополнительную черту:

Паучье лазанье. Вурдалак может взбираться по сложным поверхностям и карабкаться вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки способностей.

Персонажам, которые дотронулись до янтарных саркофагов, будут предложены тёмные дары останками зла, запертыми в них (см. врезку «Янтарные Саркофаги»).

Северный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Дризлаша, Девятиглазого Паука [Drizlash, the Nine-Eyed Spider]. Дар Дризлаша даёт возможность ходить по стенам и потолкам. Тёмный дар позволяет его обладателю взбираться по сложным поверхностям и карабкаться вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки способностей.

У обладателя этого тёмного дара, где-то на его теле, появляется ещё один глаз. Глаз слеп и всегда открыт.

Восточный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Далвер-Нара Многозубого [Dahlver-Nar, He of the Many Teeth]. Дар Далвер-Нара даёт возможность его обладателю прожить множество жизней. После получения этого тёмного дара, его обладатель немедленно перерождается после смерти так, будто стал целью заклинания *реинкарнация [reincarnate]*. Новое тело появляется в 10 футах от старого. После того, как его используют трижды, тёмный дар исчезает.

Обладатель этого тёмного дара теряет все свои зубы, пока не реинкарнирует в третий, последний раз.

Южный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Зантраса Царетворца [Zantras, the Kingmaker]. Дар Зантраса даёт возможность его обладателю огромную силу личности и присутствия. Этот тёмный дар увеличивает Харизму его обладателя на 4, до максимального показателя 22.

Обладатель этого тёмного дара получает следующий недостаток: «Я не принимаю отказ в качестве ответа.»

X33D. Взломанное хранилище

Янтарная дверь в эту комнату открыта.

> Стены этой комнаты облицованы янтарём, а пол уложен тёмно-пурпурным мрамором. Два янтарных саркофага расположены в западной и восточной нишах. Осколки третьего саркофага, стоявшего когда-то в северной нише, лежат на полу. В центре комнаты столпились четыре мерзких, горбатых существа. Каждое с единственным большим, злобным глазом.

Существа, стоящие в центре этой комнаты, это четыре **нотика** [nothic], бывшие когда-то волшебниками, но перешедшими в это злое состояние из-за одержимости поисками запретных знаний. Нотики используют свои черты Странное Знание, чтобы узнать секреты персонажей. Не смотря на то, что эти их способности позволяют получить доступ к очень личной информации, нотики не считают своё любопытство оскорбительной наглостью, и потому они просто уступают, если персонажи отвечают им той же монетой. Нотики станут сражаться только если нападут на одного из них или персонажи попытаются разрушить янтарный саркофаг.

Персонажам, которые дотронулись до янтарных саркофагов, будут предложены тёмные дары останками зла, запертыми в них (см. врезку «Янтарные Саркофаги»).

Западный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Делбана, Звезду Льда и Ненависти [Delban, the Star of Ice and Hate]. Дар Делбана даёт возможность его обладателю призывать смертоносный холод. Этот тёмный дар даёт возможность его обладателю действием творить заклинание *конус холода [cone of cold]*. После того, как его используют семь раз, тёмный дар исчезает. Пока он не исчез, обладатель этого дара получает эффект, как от ношения *кольца тепла [ring of warmth]*.

Также обладатель этого дара получает следующий недостаток: «Огонь пугает меня.»

Северный саркофаг. Этот саркофаг был разбит таким образом, будто останки, находившиеся внутри, каким-то образом вырвались на свободу. Восточный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Хирада, Звезды Секретов [Khirad, the Star of Secrets]. Дар Хирада даёт силы прорицания. Этот дар позволяет его обладателю действием творить заклинание *наблюдение [scrying]*. После того, как его используют трижды, тёмный дар исчезает.

Голос его обладателя становится низким шёпотом, а его улыбка – злой и жестокой.

X33E. Хранилище Харкота

Янтарная дверь в эту комнату заперта заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*. Пароль, чтобы отпереть её, «Харкота». Во всех прочих отношениях, дверь идентична той, что ведёт в область X33a.

> Стены этой комнаты облицованы янтарём, а пол уложен чёрным мрамором с красными прожилками. Три янтарных саркофага расположены в нишах.

В центре комнаты стоит **слаад смерти** [death slaad], сотворивший на себя *невидимость [invisibility]*, с двуручным мечом наготове. Слаад нападёт на любого, кто войдёт в комнату, и будет сражаться до смерти. Он не может покинуть Янтарный Храм.

Персонажам, которые дотронулись до янтарных саркофагов, будут предложены тёмные дары останками зла, запертыми в них (см. врезку «Янтарные Саркофаги»).

Северный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Йирги, Глаза Тени [Yrrga, the Eye of Shadows]. Дар Йирги даёт преимущества истинного зрения [truesight] на расстоянии 60 футов. Это преимущество длится 30 дней, после чего тёмный дар исчезает.

Глаза его обладателя становятся чёрными провалами тьмы, пока не исчезнет этот дар. Обладатель этого дара также получает следующий недостаток: «Я считаю, что вся жизнь бессмысленна и гляжу вперёд в ожидании смерти.»

Западный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Великого Таара Хаака, Пятиглавого Разрушителя [Great Taar Haak, the FiveHeaded Destroyer]. Дар Таара Хаака даёт великую силу. Обладатель этого дара получает преимущества как от ношения *пояса силы огненного великана [belt of fire giant strength].* Это преимущество длится 10 дней, после чего тёмный дар исчезает.

Обладатель этого дара также получает следующий недостаток: «Мне нравится доставать других и заставлять их чувствовать себя слабыми и немощными.»

Южный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Йога Непобедимого [Yog the Invincible]. Дар Йога даёт физическую стойкость. Этот тёмный дар увеличивает максимум хитов его обладателя на 30. Это преимущество длится 10 дней, после чего тёмный дар исчезает.

Маслянистая чёрная шерсть покрывает лицо и тело обладателя дара.

X33F. Хранилище Тан Гоба

Янтарная дверь в эту комнату заперта заклинанием *волшебный замок [arcane lock].* Пароль, чтобы отпереть её, «Тангоб». Во всех прочих отношениях, дверь идентична той, что ведёт в область X33a.

> Стены этой комнаты облицованы янтарём, а пол уложен серым мрамором с чёрными прожилками. Три янтарных саркофага расположены в нишах.

Персонажам, которые дотронулись до янтарных саркофагов, будут предложены тёмные дары останками зла, запертыми в них (см. врезку «Янтарные Саркофаги»).

Западный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Норганаса, Перста Забвения [Norganas, the Finger of Oblivion]. Дар Норганаса даёт силу обращать жизнь в несмерть. Обладатель этого дара получает действием творить заклинание *перст смерти [finger of death].* После того, как его используют трижды, тёмный дар исчезает. Когда он исчезает, его обладатель должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или его хиты упадут до 0.

С этим тёмным даром кровь его обладателя становится чёрной и вязкой, как смола.

Южный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Вунда Неуловимого [Vaund the Evasive]. Дар Вунда позволяет стать неуловимо ловким. Этот тёмный дар предоставляет его обладателю преимущества, как от ношения *амулета защиты от обнаружения и поиска [amulet of proof against detection and location]* и *кольца уклонения [ring of evasion].* Это преимущество длится 10 дней, после чего тёмный дар исчезает.

Обладатель этого тёмного дара становится дёрганым и нервным, а также получает следующий недостаток: «Я не даю прямых ответов на любой вопрос, который мне задают.»

Восточный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Сериаха, Шепчущей Адской Гончей [Seriach, the Hell Hound Whisperer]. Дар Сериаха даёт силу призывать и контролировать адских гончих. Действием, обладатель этого тёмного дара может призвать и контролировать двух **адских гончих** [hell hound]. Обе гончих появляются одновременно. Обладатель может призвать гончих лишь однажды, после смерти которых тёмный дар исчезает.

Обладатель дара получает способность говорить и понимать на Инфернальном языке, если он ещё не знает этого языка. (Адские гончие не понимают других языков.) Серный дым исходит из пор обладателя дара, когда он говорит на инфернальном.

X34. Спальня волшебника

> Белая мраморная кровать, матрас которой давно сгнил, стоит в центре этой пустой каменной комнаты. Золотые ястребы сидят на верхушках угловых стоек кровати. От всей прочей мебели остались лишь горстки пыли. Паутина покрывает магические символы, вырезанные на стенах.

Потолок здесь высотой 10 футов. Символы, покрывающие стены, когда-то служили защитой комнаты и её содержимого от воров, но их магия рассеялась и более не может никому навредить.

Сокровища

Четыре золотых ястреба, стоимостью по 250 зм каждый.

X35. Спящий охранник

> Обстановка этой пустой каменной комнаты совсем обветшала. В центре комнаты, почти цепляя макушкой десятифутовый потолок комнаты, стоит отдалённо напоминающая человека конструкция из тёмного дерева и кованного железа. Его голова, закованная в шлем, слепо пялится в вашу сторону. Паутина протягивается от этой пугающей конструкции к обломкам мебели, окружающим её.

Эта комната когда-то была спальней волшебника. Конструкт – это выведенный из строя **щитостраж** [shield guardian]. Его амулет контроля может быть обнаружен в области X9.

X36. Нижний западный холл

> Блестящий янтарь покрывает стены и потолок этого огромного зала, будто слой мёда. Чёрный мрамор пола же покрыт пылью. Сводчатый потолок находится на высоте 25 футов. На стенах, на высоте пяти футов, располагаются янтарные выступы, на которых стоят алебастровые статуэтки кошек, лягушек, ястребов, сов, крыс, воронов, змей, жаб и ласок. Многие из статуэток, упав со своих мест, лежат разбитые на полу.
>
> Янтарная дверь в северной стене распахнута. Четыре янтарных двери, ведущие на запад и юг, закрыты.

Статуэтки животных представляют собой различных фамильяров и абсолютно безвредны.

X37. Спальня волшебника

> Мебель из древнего, бесцветного дерева обрушилась под собственным весом и теперь лежит, покрытая паутиной и пылью.

X38. Комната с привидением

Эта комната, когда служившая спальней, усыпана обломками мебели. По комнате валяются обломки кровати, гардероб, два сундука, три высоких подсвечника, стол, книжная полка и несколько кресел. Порванные книги, старые перьевые ручки и обрывки одежды также разбросаны вокруг.

Потолок здесь 10 футов высотой. Полтергейст [poltergeist] (см. раздел **спектр** [specter] в *Бестиарии*) связан с этой комнатой и телекинетически бросается обломками мебели в тех, кто вторгается в комнату, чтобы не выдавать своё местонахождение.

Сокровища

Обыск комнаты обнаружит деревянный тубус с целым *свитком стены огня [wall of fire]*.

X39. Разграбленная сокровищница

Янтарные двери, когда-то закрывавшие эту огромную каменную комнату, были разбиты вдребезги, которые лежат среди раздробленных костей, доспехов и оружия.

Плоский потолок здесь высотой 30 футов. В северо-западном углу потолка волшебным образом создаётся 10-футовая квадратная дыра, если железный сундук в области X26 будет открыт.

Янтарный голем когда-то стоял на страже здесь, но сбежал, после того, как воры вломились в сокровищницу и ограбили её. С тех пор голем перебрался вверх по лестнице (область X10).

Не всем ворам удалось сбежать и мокрые места, оставшиеся от тех, кто здесь погиб, виднеются на полу. Их беспокойные духи остались здесь в качестве полтергейстов [poltergeist] (см. раздел **спектр** [specter] в *Бестиарии*). Эти полтергейсты не могут покинуть комнату и будут сражаться насмерть.

X40. Запечатанная сокровищница

Янтарные двери в южной части заперты заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*. Тайное слово, чтобы отпереть дверь – «Дхавитон». Персонаж может выбить дверь, преуспев в проверке Силы Сл 25. Двери (КД 15, 60 хитов) также можно разбить. Если хиты двери опускаются до 0, заклинание *высшая невидимость [greater invisibility]* будет сотворено на янтарного голема в этой комнате. Заклинание длится 1 минуту.

Груды сокровищ свалены у восточной и западной стен этой каменной комнаты.

Если голем остался видимым, добавьте:

Десятифутовая статуя, вырезанная из янтаря в подобие человека с головой ястреба, стоит в широкой нише севернее. За ней, в стене виднеется трещина.

Плоский потолок здесь 30 футов высотой. Статуя в северной нише является янтарным големом [amber golem] (см. характеристики **каменного голема** [stone golem] в *Бестиарии*). Он нападает на любое существо, которое потревожит сокровища. Голем может покинуть комнату, но не может покинуть Янтарный Храм.

См. описание области X41 для информации о трещине в южной стене.

Сокровища

Шесть груд сокровищ отмечены числами на карте.

Груда 1

- 17500 мм (россыпью)
- тридцать самоцветов по 50 зм
- Три комплекта ржавых полных лат (бесполезных)
- Девять ржавых щитов (бесполезных)
- Детского размера саркофаг из чёрного дерева отделанный золотом (стоимостью 250 зм)

Груда 2

- 12000 см (россыпью)
- Пять комплектов ржавых колечных доспехов [ring mail] и шесть ржавых нагрудников [breastplate] (бесполезных)
- Посеребрённая рапира с розовым стеклом в противовесе
- Четыре ржавых двуручных меча (бесполезных)
- Позолоченная колесница (стоимостью 750 зм)

Груда 3

- 6600 эм (россыпью), на каждой монете отчеканен профиль Страда
- Семьдесят пять пустых бутылок
- Сундук с шестью изысканными платьями и нарядами (по 25 зм каждый)
- Десять ювелирных изделий (по 250 зм каждое) и 500 зм в трухлявом деревянном сундуке
- Восемь раскрашенных керамических статуэток святых (стоимостью 250 зм каждая и весом в 50 фунтов каждая)

Груда 4

- Груда железных слитков (общей стоимостью 250 зм и весом 2500 фунтов)
- Тридцать святых символов (по 5 зм каждый) богов из разных миров
- Набор из двенадцати медных чаш с серебряной филигранью (по 25 зм каждая)
- Золочёный череп с красными гранатами в глазницах (стоимостью 250 зм)
- Восемь боевых молотов и шесть боевых кирок

Груда 5

- 9000 см (россыпью)
- Шесть не волшебных хрустальных шаров (по 20 зм каждый)
- Бронзовая корона с зубьями в виде крошечных драконов с самоцветными глазами (стоимостью 250 зм).
- Полноразмерный деревянный пони (стоимостью 25 зм)
- Шесть мраморных ваз (каждая из которых стоит 100 зм и весит 100 фунтов)

Груда 6

- 7000 деревянных монет раскрашенных под золотые (бесполезные)
- 15000 мм в пятнадцати железных котелках
- Обсидиановый скипетр с золотой филигранью (стоимостью 2500 зм)
- Одиннадцать ржавых шлемов (бесполезные)
- Пятнадцать тонких томов в кожаном переплёте, отмеченные как копии рассказа под названием «*Белодварфийка и семь умертвий*», автор Нитч Рэкмэй [Snow Dwarf and the Seven Wights, by Nitch Rackmay]

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно находится в одной из груд сокровищ (бросьте к6, чтобы определить в какой именно).

X41. Разлом

Землетрясение раскололо камень между областями X40 и X42, создав два естественных прохода, находящихся почти бок о бок. Эти проходы 3 фута шириной, 8 в высоту и 10 в длину.

X42. Янтарное хранилище

Лестница золотого мрамора с чёрными мраморными перилами спиралью спускается вдоль северной стены по тридцатифутовой ширины проёму. В центре комнаты лежат шесть прогнивших деревянных ящиков.

Янтарь, покрывающий стены, покрывает резьба, изображающая щупальца, обвивающие мраморные барельефы королей, королев, фараонов и султанов, которым подчиняются мириады рабов.

В западной, южной и восточной стенах находятся ниши, в которых стоят высокие куски грубо отёсанного янтаря. Две широкие трещины раскололи южную стену, рассыпав обломки камня и янтаря по полу в юго-восточном углу комнаты.

Спиральная лестница поднимается на 30 футов в область X30. См. описание области X41 для информации о разломах в южной стене.

Внутри деревянных ящиков, закопанные в земле, находятся шесть **порождений вампира** [vampire spawn], созданных Страдом из мёртвой группы искателей приключений. Как только они услышат, что кто-то вошёл в комнату, порождения вампира вырываются из своих ящиков и нападают, сражаясь насмерть.

Место для телепортации

Персонажи, которые телепортируются в эту комнату из области K78 из Замка Равенлофт, прибывают в точку, отмеченную на карте как T.

Янтарный голем

Янтарный саркофаг

Персонажам, которые дотронулись до янтарных саркофагов, будут предложены тёмные дары останками зла, запертыми в них (см. врезку «Янтарные Саркофаги»). Казимир, дотронувшись до восточного саркофага в этой области, осознает, что нашёл тот тёмный дар, который он искал.

Западный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают «тёмный дар Вампира» [Vampyr] любому существу злого мировоззрения, которое дотронется до него. Дар Вампира несёт в себе бессмертие несмерти. Если тёмный дар будет принят, его эффект не проявится, пока не будут выполнены следующие условия, в порядке, приведенном ниже. Существо узнаёт об условиях только после принятия тёмного дара.

- Обладатель убивает другого гуманоида, который любит или почитает его, после чего пьёт кровь мёртвого гуманоида в течение 1 часа после его убийства.
- Обладатель умирает насильственной смертью от рук одного или более существ, которые ненавидят его.

Когда эти условия будут выполнены, обладатель дара немедленно становится **вампиром** [vampire] под контролем Мастера (используйте соответствующие характеристики из *Бестиария*).

После получения тёмного дара, обладатель получает следующий недостаток: «Я окружён тайными врагами, которые собираются меня уничтожить. Я не могу доверять никому.»

Южный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают «тёмный дар Тенебруса» [Tenebrous] любому существу злого мировоззрения, которое дотронется до него и может творить заклинания волшебника 9го уровня. Дар Зантраса несёт в себе секрет становления личем. Этот тёмный дар даёт его обладателю знания, необходимые для выполнения следующих действий:

- Создание филактерия и наполнения его силой хранить душу обладателя дара.
- Создание зелья превращения, которое трансформирует обладателя дара в лича.

Создание филактерия занимает 10 дней. Создание зелья занимает 3 дня. Эти два предмета нельзя создавать параллельно. Когда обладатель дара выпьет зелье, он немедленно становится **личем** [lich] под контролем Мастера (используйте соответствующие характеристики из *Бестиария*, изменяя список заготовленных заклинаний лича при необходимости).

Обладатель этого дара получает следующий недостаток: «Всё, что меня беспокоит, это получение новой магии и волшебных знаний.»

Восточный саркофаг. Останки в этом саркофаге предлагают тёмный дар Жудуна, Трупной Звезды [Zhudun, the Corpse Star]. Дар Жудуна позволяет поднимать давно усопших мёртвых. Действием обладатель этого тёмного дара может дотронуться до останков мёртвого существа и вернуть его к жизни. Эффект идентичен таковому, как от заклинания *воскрешение [resurrection]*, за исключением того, что он работает не зависимо от того, сколько существо было мёртво. После того, как дар будет однажды использован, он исчезает.

Обладатель этого тёмного дара выглядит как труп и его легко по ошибке принять за нежить.

Особые события

Два сумеречных эльфа прибыли в Янтарный Храм по различным причинам. Вы можете использовать одно или оба особых события, пока персонажи исследую храм.

Молитва Рахадина

Верный гофмейстр Страда, **Рахадин** (см. приложение D), полагает, что его хозяин заключил договор с безымянным богом тайн, которому посвящён Янтарный Храм. Сумеречный эльф приходит в храм время от времени, чтобы просить тёмного бога освободить его хозяина от его мучений.

Рахадин приезжает на призрачном скакуне по Перевалу Тсоленка к Янтарному Храму и приклоняет колени перед огромной статуей в области X5. (Арканалот, охраняющий храм, знает Рахадина и не вредит ему. Арканалот и горящие черепа не нападают на других посетителей, пока Рахадин не будет убит или не уедет.) Рахадин после этого достаёт живую жабу, глотает её целиком в качестве жертвоприношения и исполняет жест мольбы к таинственному богу.

Развитие событий

Рахадин знает, что Страд разберётся с персонажами, когда ему это будет угодно. Если персонажи выступят против сумеречного эльфа, он будет защищаться, но не станет наносить им какого-либо перманентного вреда. Гофмейстр Страда скорее погибнет, чем позволит захватить себя. Рахадин не открывает не только причины своего визита в храм, но и того, кто он и чем занимается. Если его оставят в покое, он отправляется назад, в Замок Равенлофт.

Тёмный дар Казимира

Если **Казимир Великов** (см. приложение D и главу 5, область N9a) добирается до области X42 и принимает тёмный дар Жудуна [Zhudun], он просит персонажей провести его в катакомбы Замка Равенлофт, чтобы он смог вернуть к жизни свою мёртвую несколько веков сестру – Патрину Великовну (см. главу 4, область K84, крипту 21).

Развитие событий

Если Казимир преуспевает в своём начинании, вновь воскресшая Патрина (НЗ женщина сумеречный эльф **архимаг** [archmage]) разыгрывает покаяние, пока не вернёт свою прошлую силу и заклинания, после чего она отправляется в Замок Равенлофт и пытается вернуться к Страду, чтобы наконец стать его вампирской невестой. Увечье, нанесенное её брату руками Рахадина, гофмейстра Страда, не проходит для неё незамеченным. Она надеется отомстить за брата и отвлечь персонажей, направляя их на путь убийства Рахадина, который давно пытался помешать её свадьбе со Страдом.

Страд утратил интерес к Патрине в качестве супруги. При возможности, он обращает её в порождение вампира и отправляет обратно в её крипту. Она постарается избежать такой судьбы во что бы то ни стало. Её притяжение к Страду затмевается её жаждой увеличения её собственного могущества. Она не чья-то игрушка.

Глава 14: Холм Былого

Друиды поклоняются Страду, как владыке земли и хозяину погоды, собираясь здесь, на вершине холма Былого, на самом краю владений Страда. Этот холм также является местом рождения всех злых зараз, которые бродят по Свалічским Лесам, и сюда также время от времени приходит Страд, чтобы взглянуть на отчий дом.

Области холма

Следующие области соответствуют отметкам на карте Холма Былого на странице 199.

Y1. Тропа

Тропа, идущая через густой лес приводит на холм, покрытый мёртвой травой и грудами чёрных камней. Тёмные, нависающие тучи собираются над головами и, внезапно, молния бьёт прямиком в вершину холма. Западнее холма, земля, леса и небо скрываются за взмывшей до небес стеной тумана.

Тропа разделяется на две и поднимается на холм, образуя два концентрических кольца (область Y2). Она также ведёт на вершину холма (области Y3 и Y4). Стена тумана (область Y5) отмечает границу владений Страда.

Y2. Гурии берсерков

Грязные тропы пролегают между двух концентрических колец гуриев*, окружающих склон холма. Каждый гурий – это десятифутовый курган из влажных чёрных камней.

*Тур (также гурий или каирн) — искусственное сооружение в виде груды камней, часто конической формы.

Эти похоронные курганы были здесь до того, как появился Страд или друиды. Они веками оставались нетронутыми. Под камнями захоронены пожелтевшие кости древнего племени берсерков, живших когда-то в горах (см. «Кровавое Копьё Кавана» ниже, в разделе «Особые события»).

Y3. Круг друидов

На вершине холма располагается широкое кольцо чёрных булыжников и валунов поменьше, которые вместе образуют некое подобие стены, окружающей поляну мёртвой травы. Молния время от времени бьёт в край этого кольца, освещая зловещую, пятидесятифутовую статую, построенную из плотно сплетенных веток и набитую чёрной землёй. Статуя олицетворяет великана в плаще и с клыками.

Кольцо булыжников, окружающее поляну, имеет 250 футов в диаметре, а его высота колеблется от 5 до 10 футов. Любое существо, взобравшееся на чёрные булыжники имеет 10% шанс быть ударенным молнией, при этом получит 44 (8к10) урона электричеством. Пресонажи могут избежать этого, оставаясь на одной из двух тропинок, проходящих через кольцо.

Деревянная статуя

Гигантская статуя отдалённо напоминает Страда фон Заровича. Внимательное рассмотрение показывает корни, торчащие из земли у её основания. Эти корни являются частью древа Галфиас из области Y4. Они обвиваются вокруг статуи, давая дополнительную поддержку и прочность. Корни не только не дают опрокинуть статую, но и позволяют ей служить компонентом для ритуала, создающего древесную заразу [tree blight] (см. «Ритуал друидов» ниже, в разделе «Особые события»). В «сердце» этого деревянного изваяния помещён волшебный самоцвет, украденный из винодельни «Винный Волшебник» (глава 12).

ДНЁМ ИЛИ НОЧЬЮ, ПРОСТИРАЯСЬ *покуда видит глаз, границы моих владений отмечает огромная стена тумана. Я был там, когда она появилась.*

— Страд фон Зарович
из *«Я, Страд: Воспоминания Вампира»*

Статуя имеет КД 10, 50 хитов и иммунитет к яду и психическому урону. Если статуя получает урон огнём после того, как её обольют маслом, она загорается, получая 2к6 урона огнём каждый раунд. Если хиты статуи упадут до 0, она разваливается, а волшебный самоцвет выпадает на поляну, сияя ярким, зелёным светом.

Спрятанные могилы

Под валунами на поляне прячутся шестеро **друидов** [druid] (ХЗ мужчины и женщины, люди) и шестеро **берсерков** [berserker] (ХЗ мужчины и женщины, люди), все они являются потомками древнего горного племени, которое захоронено на этом холме и все они с головы до пят покрыты голубовато-серой грязью. У низ длинные, спутанные волосы и дикие глаза. Отдавая дань почтения своему «богу», они спят в земляных могилах под покровами, сделанными из дёрна и мёртвой травы. Персонажи с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 16 или более, которые вошли в круг, замечают дюжину накрытых могилок, разбросанных повсюду.

Друиды и берсерки поднимаются из своих могил и нападают на любого, кто приближается или наносит вред статуе, или если их обнаружили и на них напали. Друиды ждут возможности начать ритуал призыва огромной древесной заразы [tree blight]. Для завершения ритуала требуется только один друид, но они не начнут его без благословения Страда. Потому они ждут его появления. Ритуал нельзя завершить, если статуя будет повреждена или волшебный самоцвет будет удалён.

Если персонажи узнают или прозреют местонахождение самоцвета с помощью магии, они могут откопать его из груди статуи. По статуе просто карабкаться, это не требует никаких проверок, и персонаж, добравшийся до пустоты в груди, может действием начать прокапываться внутрь. Пускай этот персонаж бросит к20: при результате 13 или выше, персонаж добирается до самоцвета и может вытащить его, как часть этого действия.

Развитие событий

Если друиды и берсерки будут убиты, их число позже пополнится теми, кто вернётся с охоты из Сваличского Леса. В конце каждого дня, на закате, 1к4-1 друидов и 1к4-1 берсерков прибывают сюда, пока их не станет по шестеро.

Y4. Древо Галфиас

У южного края вершины холма лежит болезненный труп рощи из мёртвых деревьев и кустов, в сердце которого располагается огромное, покрученное дерево. Кровь смолой сочится из его ствола. Вокруг дерева рыщут шесть нескладных человекоподобных существ покрытых иголками. В дереве торчит блестящий боевой топор, под которым лежит человеческий скелет.

Это Древо Галфиас [Gulthias tree] (см. раздел Заразы в *Бестиарии*), корни которого уходят далеко в глубь холма. Среди мёртвых деревьев и кустов бродят три **вьющихся заразы** [vine blight], шесть **игольчатых зараз** [needle blight] и двенадцать **ветвистых зараз** [twig blight]. Троих игольчатых зараз легко заметить, но черта Обманчивая Внешность вьющихся и ветвистых зараз позволяет им скрываться на виду. Заразы нападают на любого, кто наносит вред Древу Галфиас, у которого нет собственных действий или атак.

Стоит подготовиться к тому, что игроки, после разведки, могут попытаться сжечь всю рощу целиком, чтобы не вступать в бой и обойтись минимальными потерями.

При этом варианте развития событий, предлагаем вам:

- Для начала пожара надо нанести суммарно 20 урона огнём по 6 разным клеткам рощи.
- Каждый раунд пожара гибнет по одной заразе, начиная с тех у кого меньше всего хитов. После чего, огонь перекидывается на Древо Галфиас и уменьшает его хиты вдвое.
- Через 1к4+2 раундов после начала поджога, появляются друиды из области Y3 и начинают ритуал для вызова дождя. Ритуал длится 1к4 раунда, в течение которых хотя бы один друид должен тратить своё действие, чтобы камлать поддерживая ритуал. Если их прервать, то ритуал придётся начинать сначала.
- Тем временем, берсерки из области Y3 и вьющиеся заразы из рощи охраняют друидов. Друид отвлечётся от ритуала, только если его атаковать.
- По окончании ритуала, начинается дождь, который потушит пожар через 1к4 раунда, если ничего не предпринять, чтобы поддерживать огонь.

Древо Галфиас имеет КД 15, 250 хитов и иммунитет к дробящему, колющему и психическому урону. Если его хиты упадут до 0, оно кажется уничтоженным, но на самом деле оно не погибает. Оно восстанавливает по 1 хиту каждый месяц, пока не восстановится полностью. Успешной проверкой Интеллекта (Природа) Сл 15, персонаж может определить, что весь пень необходимо выкорчевать, чтобы древо погибло по настоящему. Древо Галфиас усыхает и погибает в течение 3к10 дней если на эту область сотворить заклинание *святилище [hallow]*.

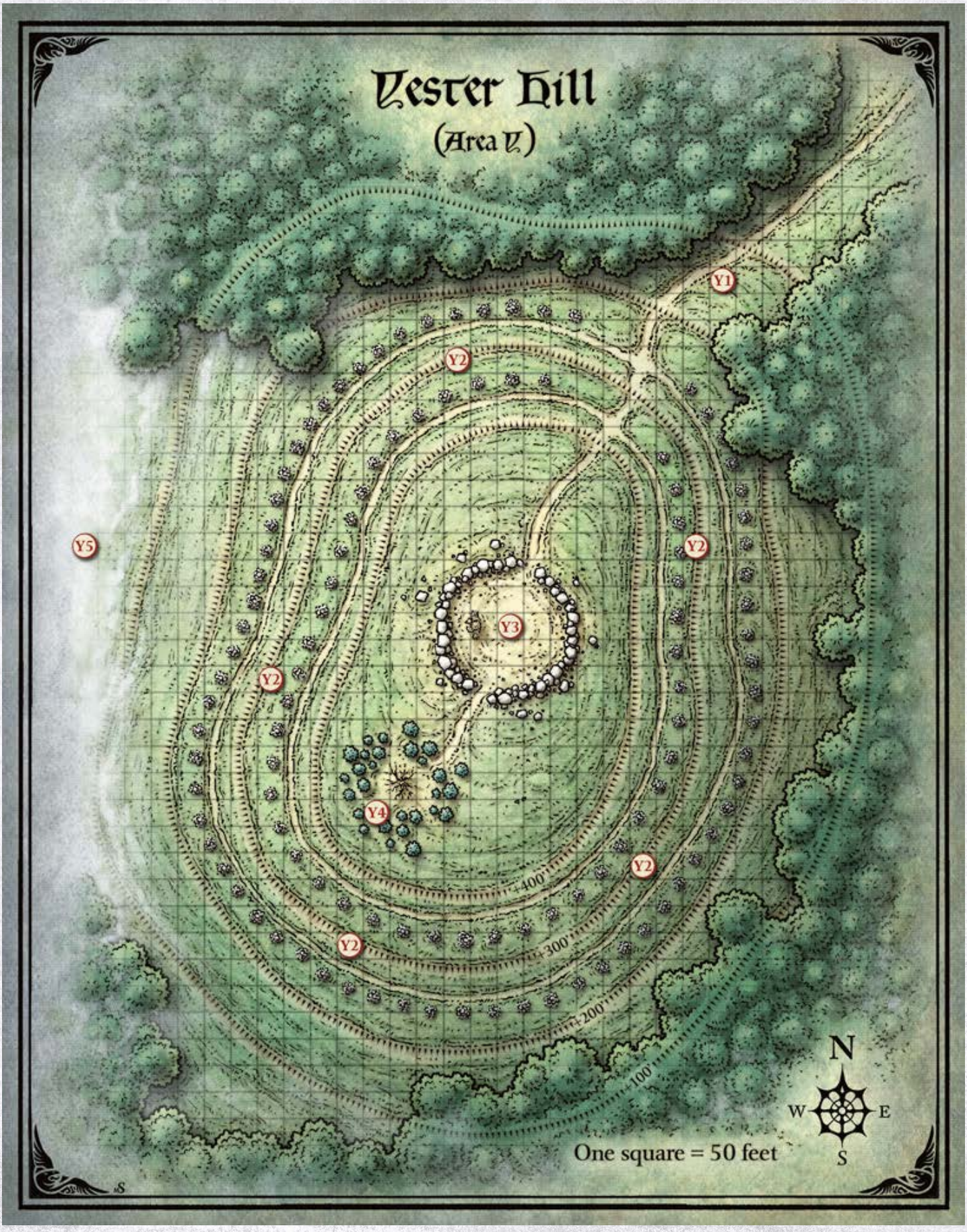
Древо Галфиас создаёт заразы из обычных растений и является единственным таким деревом в Баровии. Если Древо Галфиас будет уничтожено, во владениях Страда более не будут появляться новые заразы. Наградите группу 1500 опыта за уничтожение Древа Галфиас.

Скелет, лежащий у его основания, это всё что осталось от человеческого искателя приключений, которого убили заразы, когда тот попытался срубить древо.

Описание этого же или очень-очень похожего древа приводится в книге «Истории из зияющего портала [Tales from the yawning portal]» в главе 1 «Цитадель вечной тени [Sunless Citadel]». Но там у древа больше интересных свойств. Их тоже можно использовать здесь или изменить, чтобы они лучше вписывались в вашу кампанию.

Также можно добавить древу дополнительных свойств, более прилагательных и ощутимых в бою. Например:

- Каждые 1к4 раунда древо творит одно из заклинаний: Лечащее слово, Опутывание, Волна грома (на союзников или врагов, соответственно).
- У древа есть легендарные действия (3 действия): Создать ветвистую заразу (3 действия), Лечащее слово (1 действие), Опутывание (2 действия). Каждый ход оно восстанавливает 1к4-1 действий.
- Каждые 1к4 раунда древо пытается очаровать персонажа и заставить того прислониться к древу. Далее, смотри описание древа из «Цитадель вечной тени» (см. выше)


Vester Hill
(Area V)
Y1
Y2
Y2
Y5
Y2
Y3
Y2
Y4
Y2
Y2
400'
300'
200'
100'
N
W
E
S
One square = 50 feet

Сокровища

Изодранный кожанный доспех мертвеца не подлежит восстановлению, но топор, застрявший в древе является волшебным боевым топором. Его рукоять покрыта резьбой из листьев и лозы, а само оружие весит вдвое меньше, чем обычный боевой топор. Когда топор наносит урон растению, будь-то обычному или существу с таким типом, цель получает дополнительные 1к8 рубящего урона. Если существо с не добрым мировоззрением возьмёт в руки этот топор, он выпускает шипы в момент, когда это существо наносит им удары. Эти шипы колют бьющего, нанося 1 колющего урона после того, как была проведенна атака. Этот урон считается магическим.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно закопано среди корней Древа Галфиас, под скелетом мёртвого искателя приключений. Персонажи, которые разрывают землю под скелетом, автоматически находят его.

Y5. Стена тумана

Холм Былого[1] получил своё название из-за странного феномена, который может наблюдать любой, кто взглянет с вершины холма или его западного склона в туманы:

> Взглянув на запад, за пеленой тумана, вы видите белый замок на холме над огромным городом. Город выглядит расположенным весьма далеко – до него около мили. Туман скрывает детали, но вы можете различить звуки, вроде доносящегося эха колоколов.

Тёмные Силы создали в туманах ложное видение отчего дома Страда, почти осязаемого, но всё же недоступного. Страд приходит на холм время от времени, чтобы взглянуть на город, даже зная, что он не реален. Это видение приносит ему мучения.

Любое существо, входящее в смертоносный туман подвергается его эффектам (см. раздел «Туманы Равенлофта» в главе 2).

Если персонажи спросят НИП, способного творить заклинания, про эту часть стены тумана, он может поведать древнюю легенду про это. Согласно молве горного народа Баровии, стена тумана всегда стояла близ Холма Былого, даже до того, как смертоносный туман окружил Баровию. Народ древности называл тот туман Шепчущей Стеной, потому что внутри того тумана они могли слышать шёпот голосов из прошлого и будущего. Они верили, что древний бог пожертвовал своей божественностью, чтобы сохранить мир от разрушения, и своим последним вздохом в качестве бога, он создал тот туман. Внутри него были все его воспоминания о мире и все его видения его возможного будущего, и с соответствующей подготовкой к ним, искатель может отправиться туда за видениями. Некоторые изучающие магию господа, полагают, что Тёмные Силы взяли часточку того тумана и извратили её, чтобы создать туманы Баровии, и возможно нынешние владения Страда, это лишь тёмные воспоминания в Шепчущей Стене.

Особые события

Вы можете использовать одно или оба нижеприведенных события, когда персонажи исследуют Холм Былого.

Ритуал друидов

Вы можете позволить этому событию развернуться не зависимо от того, посещали ли персонажи Холм Былого. Даже если персонажи не присутствовали при этом событии, они всё ещё могут столкнуться с его последствиями (см. «Нападение Зимней Щепки» в разделе «Особые события» главы 12).

Страд прибывает на Холм Былого на своём **кошмаре** [nightmare], Буцефале [Beucephalus] (при условии, что персонажи не убили его в катакомбах Замка Равенлофт), либо в виде летучей мыши.

Появление Страда заставляет друидов в области Y3 встать из своих «могил» и начать ритуал. Когда ритуал начинается, друиды используют свои действия, чтобы камлать и плясать вокруг. Чтобы завершить ритуал друиды должны провести таким образом 10 последовательных раундов так, чтобы хотя бы один из них камлал каждый раунд. Если раунд проходит и ни один из друидов не способен камлать в свой ход, ритуал будет прерван и должен будет начаться сначала. Если Древо Галфиас (область Y4) было уничтожено или его хиты опустились до 0, ритуал не сработает. Друиды, которые знают о том, что древо было уничтожено, понимают достаточно, чтобы не начинать ритуала. Страд наблюдает за происходящим, защищая друидов, если на них нападут и отступая, если его превосходят в сражении.

Развитие событий

Если персонажи присутствуют при завершении друидами ритуала, прочтите:

> Тридцатифутовое существо, похожее на растение, вырывается из статуи, разметав ветви и землю. Существо напоминает мёртвого трента, из которого пробивается зеленоватое свечение.

Существо, вырвавшееся из деревянной статуи – это **древесная зараза** [tree blight] (см. приложение D) которое друиды называют Зимней Щепкой. Зелёное свечение исходит от волшебного самоцвета, располагающегося в его «сердце». Самоцвет можно вынять только когда Зимняя Щепка будет уничтожена.

Друиды приказывают Зимней Щепке отправляться на север и уничтожить винодельню Винный Волшебник (глава 12). Хотя персонажи могут и не понять, что задумали друиды, они без сомнения заинтересуются, куда друиды отправили древесную заразу. По мере продвижения Зимней Щепки на север, его местоназначение становится всё яснее персонажам, которые ранее посещали виноградник и винодельню. Станут ли они препятствовать его продвижению – решать им.

> Вам никогда не казалась бессмысленной таинственность друидического языка? Его знают только друиды и более никто. И всё! Более ничего полезного или связанных с этим вызовов на моей памяти так и не встречалось. Создадим такой прецедент:
>
> Когда существо оборачивается к создавшим его людям, друиды слитно указывают на север и единогласно провозглашают: «Аху! Ортнут и гарпа! Маро танати! Аху!» (что с друидического языка значит: «Вперёд! На север к винограду! Неси смерть! Вперёд!»). Тварь обращается к северу лицом и прежде, чем сделать первый шаг издаёт скрипучий, будто вилкой по стеклу, рёв.

Как только древесная зараза отбывает, Страд приказывает друидам и берсеркам покинуть холм, чтобы он мог побыть в одиночестве. Когда они убегают в лес, он поворачивается и протяжно смотрит на мираж отчего дома на западе (см. область Y5).

1 Холм Былого (от англ. Yester Hill) можно дословно перевести как Вчерашний Холм или Холм Вчерашнего Дня.

Кровавое копьё Кавана

Дух Кавана, давно умершего вождя варваров, обращается к одному из персонажей, предпочитая варваров, друидов или следопытов. Прочтите следующий текст игроку выбранного персонажа:

> Ты слышишь шёпот – голос принесенный лёгким ветром. «Долго ждал я достойного», говорит он, «Моё копьё жаждет крови. Возьми его и правь этими горами от моего имени, как это делали могучие воины первых дней Шепчущей Стены.»

Персонажа тянет к одному из каменных гуриев на склоне холма (см. область Y2). Когда персонаж приближается к нему ближе, чем на 30 футов, он ощущает присутствие волшебного копья Кавана под его камнями (см. «Сокровища» ниже).

> С некоторыми людьми, стоит более явно продемонстрировать, что персонажа там не ждёт призрак, готовый в него вселиться, а всего лишь магический предмет. Это можно сделать, например, так:
>
> Почувствовав тягу к одному из гуриев и обратив в его сторону свой взгляд, ты видишь как некоторые камни выпадают, будто вытолкнутые изнутри, и из груды камней появляется наконечник копья.
>
> Чтобы вытащить его персонажу придётся получить 1 урона, пока он будет вытаскивать копьё за наконечник. Так сформируется его особая связь с ним и сколько бы он не пытался вытереть несколько свою кровь с копья, у него это не получится, пока он не решит передать его кому-то другому.

Сокровища

Камни гурий весьма тяжёлые, но их можно откатить всторону, чтобы добраться до *кровавого копья* (см. приложение С), лежащего среди замшелых костей Кавана. Любое существо может использовать это копьё, но лишь персонаж, избранный Каваном для этого, получает бонус +2 к попаданию и урону этим волшебным оружием.

Глава 15: Логово оборотней

На ЗАПАД ОТ ОЗЕРА БАРАТОК располагается пещерный комплекс, который вервольфы Баровии используют как логово. Персонажи которые допрашивают захваченных вервольфов могут узнать его местоположение. Когда персонажи прибывают впервые, большая часть стаи ушла на охоту, включая вожака стаи, Кирилла Стояновича [Kiril Stoyanovich].

Вервольфы зовут себя Детьми Матери Ночи, потому что они все поклоняются этому божеству. Недавно, в стае образовался раскол из-за брошенного предводительству Кирилла вызова. Это началось, когда другой вервольф, Эмиль Торанеску [Emil Toranescu], поставил под сомнение то, как обращаются с детьми, похищенными стаей. Кирилл собирался вооружить детей оружием и заставить их драться между собой насмерть, пока не останется только один из них. Победителя после этого превратят в вервольфа, таким образом укрепляя то, что Кирилл называет «силой и чистотой стаи». Эмиль выступает за то, чтобы оставить всех детей в живых и обратить их всех, таким образом увеличить численность стаи. Эмиль полагает, что большая численность стаи гарантирует выживание вервольфов, тогда как Кирилл понимает, что большую стаю слишком сложно контролировать и кормить.

Эти идеологические расхождения слишком весомые и привели к многочисленным разногласиям. Остальные вервольфы разделились на два лагеря и кажется, что чтобы конфликт разрешился, либо Кирилл, либо Эмиль должны умереть.

После этого Кирилл исчез на несколько дней, заставив других вервольфов гадать, сбежал ли он или был тихо убран Эмилем и его союзниками. Когда Кирилл возвращается, приводя с собой стаю из нескольких дюжин лютых волков, верных Страду, и приносит весточку из Замка Равенлофт, что Страд не доволен тем, что Эмиль пытается расколоть стаю. Лютоволки отводят Эмиля назад, в Замок Равенлофт, для наказания, после чего, его больше не видели.

Кирилл восстановил своё господство, но его идеи и тактика не устраивает старших членов стаи, в частности пару Эмиля, Зулейку Торанеску [Zuleika Toranescu]. Она знает, что не сможет убить Кирилла самостоятельно, а после того, что случилось с Эмилем, остальная стая не хочет бросать вызов первенству Кирилла, чтобы не столкнуться с гневом Страда. Кирилл не позволяет Зулейке отправляться на охоту, потому она в том или ином смысле стала узницей логова.

Путешествие через Туманы

Вервольфы служат Страду из страха, полагая, что Матерь Ночь благословила его богоподобным могуществом и вечной жизнью. Хотя он сам не может покинуть Баровию, Страд может позволять некоторым существам приходить и уходить, таким как вистани. Он также периодически позволяет вервольфам проскальзывать через туманную границу, чтобы те смогли привести или заманить других в его владения. В отличие от вистани, впрочем, вервольфы не могут уходить и приходить когда им вздумается.

Приближаясь к логову

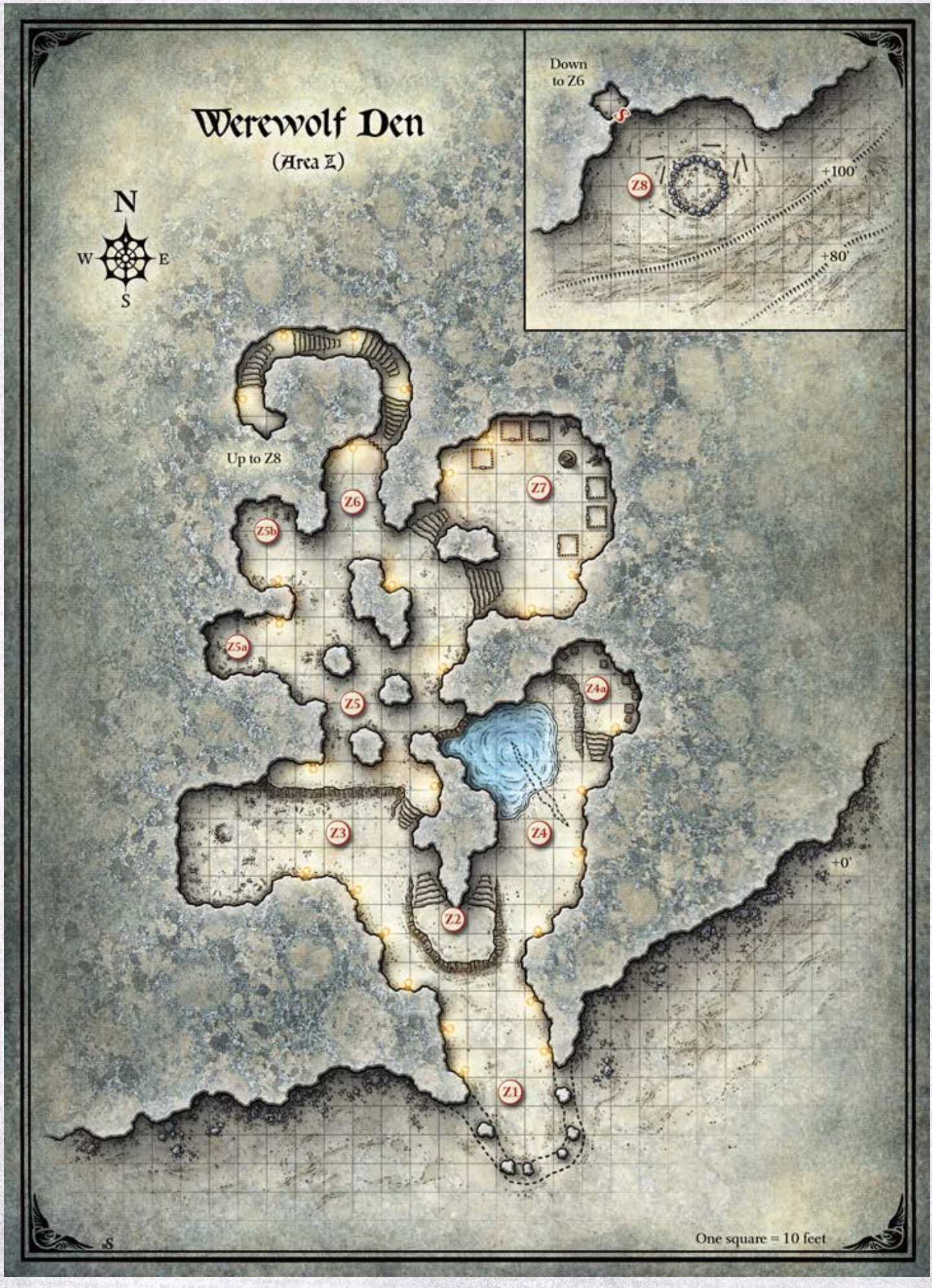
Когда персонажи впервые приближаются к логову вервольфов, прочтите:

> Над верхушками деревьев, вырубленная в склоне горы на каменном уступе, располагается широкая освещённая факелами пещера, выглядящая как оскал огромного волка.

В сотне футов над зевом пещеры (область Z1), выше по склону горы, не видный от входа в пещеру или с его окрестностей, расположен каменный выступ (область Z8). Персонажи могут взобраться по склону к уступу без необходимости применения комплекта для лазания [climber's kit] или проверок характеристик.

ВОЛКИ НАЧАЛИ ВЫТЬ. ОНИ *знали меня. Все волки Баровии знали.*

— Страд фон Зарович
из *«Я, Страд: Воспоминания Вампира»*


Werewolf Den
(Area Z)
N
W
E
S
Down
to Z6
Z8
+100'
+80'
Up to Z8
Z7
Z6
Z5b
Z5a
Z4a
Z5
Z3
Z4
+0'
Z2
Z1
One square = 10 feet

Области логова

Следующие области соответствуют отметкам на карте Логова Оборотней на странице 202.

К стенам по всему логову прикреплены железные скобы, в которых стоят зажжённые факела. Все области ярко освещены, хотя теней тоже достаточно.

Z1. Вход в пещеру

Разинутая пасть волчьей головы создаёт пятидесятифутовый навес над входом в пещеру, поддерживаемый естественными каменными опорами. Потолок находится в 20 футах над полом внутри пещеры. Факела в железных скобах располагаются вдоль стен. Откуда-то из глубины до вас доносится отзвук флейты. Некоторые ноты болезненно диссонируют.

Охрана из области Z2 замечает персонажей, находящихся у зева пещеры, которые не пытаются прятаться. Персонажи могут проследить звук флейты до области Z3.

Развитие событий

Если персонажи прибывают туда с Эмилем Тораноску [Emil Toranescu] (см. главу 4, область K75a) в компании или под стражей, он приказывает другим вервольфам в логове не нападать на персонажей, пока они заходят внутрь.

Z2. Сторожевой пост

Здесь пещерный проход раздваивается на левый и правый. На пятифутовом подъёме у развилки стоят две выглядящие по-звериному женщины, одетые в изодранную одежду и сжимающие в руках копья.

Азиана [Aziana] и Даванка [Davanka], два **вервольфа** [werewolf] в человеческой форме, стоят на страже на подъёме. Они поднимают тревогу когда замечают чужаков. Любой громкий звук здесь слышно по всему логову, что приведёт к появлению подмоги из областей Z3 и Z5. Вервольфы сражаются насмерть.

Z3. Волчье логово

Девять **волков** [wolf] и **вервольф** [werewolf] в человеческой форме находятся здесь. Вервольф, Скеннис [Skennis], имеет 36 хитов и слишком стар, чтобы охотиться. Оставленный в покое, он играет на электрумовой флейте (см. «Сокровища» ниже), впрочем не очень хорошо. Волки следуют за ним, куда бы он не отправился. Несмотря на свой преклонный возраст, он будет сражаться до смерти, чтобы защитить логово и принимает как личное оскорбление, если кто-то убьёт кого-то из его волков.

Пятифутовый каменный уступ нависает над большой пещерой, у западного края которой находится тлеющий костёр. Пол усеян обглоданными костями.

Если хиты Скенниса опустятся до 0, прочтите:

Старик кашляет, «Когда Кирилл вернётся,» говорит он на своём последнем издыхании, «он сдерёт с вас кожу живьём.»

Сокровища

Электрумовая флейта Скенниса не является волшебной и стоит 250 зм. Скеннис также носит мошну, в которой он держит четыре драгоценных камня по 50 зм.

Z4. Подземный ручей

Разрыв в каменном потолке позволяет серому свету и мелкому дождику снаружи пробиваться в эту тёмную, освещаемую лишь факелами пещеру, где подземный ручей создаёт водяной пруд около сорока футов в поперечнике и десяти футов глубиной. Пятифутовой ширины уступ на севере нависает над прудом. Схожий уступ протянулся вдоль восточной стены, к которому ведут грубо вырубленные ступени. Несколько ящиков располагаются на восточном уступе.

Вода свежая. Потолок находится примерно в 20 футах над поверхностью пруда. Разлом в потолке имеет 3 фута ширины в самой широкой точке, и 6 дюймов в самой узкой.

В ящиках на восточном уступе лежит ворох одежды размера на взрослого.

Z5. Глубокие пещеры

Лабиринт освещённых тоннелей и пещер простирается перед вами. Кости всюду разбросаны по полу.

Потолок здесь 10-футовый. Кости на полу являются системой оповещения. Они громко хрустят под ногами и существа получают помеху на проверки Ловкости (Скрытность), проводимые, чтобы передвигаться бесшумно в этой области.

Z5A. Южная пещера

Бьянка [Bianca], **вервольф** [werewolf] с белым мехом в форме волка, являющаяся парой Кирилла Стояновича, спит здесь. Она быстро реагирует на звуки тревоги, нападая на всех чужаков, которых видит.

Z5B. Северная пещера

Венсенция [Wensencia], **вервольф** [werewolf] в волчьей форме, спит здесь с Кэлленом [Kellen], десятилетним вервольфом в волчьей форме. Кэллен не боец [noncombatant] имеет КД 10, 2 хита и иммунитеты к урону как у вервольфа. Он обнимает деревянную куклу, которая пугающе похожа на одного из персонажей, но раскрашена и одета похоже на зомби. Крохотный слоган на кукле-зомби гласит «Нет веселья без Блинского!»

Когда поднимается тревога, Венсенция отводит Кэллена в область Z7, запирает его в одной из пустых клеток и говорит ему принять человеческую форму, что он и делает. После этого она присоединяется в её товарищам вервольфам в защите логова.

Кэллен был похищен из дому в Крепости Лиама [Liam's Hold], деревне близ Туманного Леса [Misty Forest] в Забытых Королевства. Его заразили волчьей ликантропией после того, как он победил в одном из гнусных состязаний Кирилла. Венсенции поручили тренировать самого молодого члена стаи Кирилла. Сотворив заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* или *снятие проклятия [remove curse]* на Кэллена завершает излечивает его от ликантропии.

Z6. Пещера Кирилла

У задней части этой пещеры висит занавесь, сделанная из человеческой кожи.

Когда он дома, Кирилл Стоянович спит здесь в волчьей форме.

За пугающей занавесью из сшитых лоскутков кожи находится 10-футовый в ширину и в высоту тоннель с грубой работы ступеньками, ведущими наверх. Ступеньки периодически прерываются площадками. Тоннель заканчивается скрытой дверью, за которой располагается область Z8. Скрытая дверь легко видна изнутри тоннеля (никаких проверок не требуется).

Здесь могут находится некоторые особо ценные вещи, которые Кирилл решил присвоить себе или считает, что они принесут стае какую-то пользу. Например, вещи, связанные с магией иллюзии, помогающие скрыться или заманить кого-то в ловушку.

В конце-концов здесь просто могут оказаться какие-то лечащие или восстанавливающие вещи.

Примеры

1к4	Вещь
1	*Мазь Кеогтома*
2	*Вечнодымящаяся бутылка*
3	*Верёвка опутывания*
4	*Волшебная палочка обнаружения врагов*

Z7. Святилище Матери Ночи

Грубой работы ступени ведут вниз, к освещённой факелами пещере и странной картине: дети, в пугающей тишине стоящие за деревянными прутьями и глядящие на вас широко распахнутыми глазами. В пещере находится шесть деревянных клеток, крыши которых привалены тяжёлыми камнями. Две клетки пустуют, а во всех остальных находятся по паре напуганных детей.

Грубая деревянная статуя стоит среди клеток. Она отдалённо напоминает женщину с головой волка, увешанную гирляндами из лозы и ночных цветов. Невероятные сокровища свалены в кучу у основания статуи. Женщина в изодранных одеждах стоит на коленях перед статуей. За статуей находятся два пожираемых червями трупа, висящих в железных кандалах, вбитых в стену.

Потолок здесь 20 футов высотой. Статуя является грубым изображением Матери Ночи. На коленях перед статуей стоит **вервольф** [werewolf] в человеческой форме по имени Зулейка Торанеску [Zuleika Toranescu], которая является женой Эмиля (см. главу 4, область K75a). Полагая, что её супруг пал от руки Страда, она молится Матери Ночи, прося у неё проведения, в надежде, что богиня имеет достаточно власти над Страдом, чтобы воздать тому за её возлюбленного.

Кирилл приказал Зулейке охранять пленных. Если персонажи спасут Эмиля и вернут его Зулейке, она с радостью освободит детей. Если персонажи подтвердят, что Эмиль действительно мёртв, либо от их рук, либо от руки Страда, она всё ещё может отпустить пленных, если персонажи помогут ей справиться с Кириллом Стояновичем, которого она винит во всём. Зулейка видит в персонажах ответ на её молитвы и просит их убить Кирилла, когда он вернётся с охоты (см. «Вожак стаи» в секции «Особые события» ниже).

Зулейка Торанеску

Каждый из восьми детей, содержащихся здесь имеет КД 10, 1 хит и не имеет каких-либо атак. Чтобы определить возраст ребёнка бросьте 1к6+6. Камни, лежащие кучей на каждой занятой клетке могут быть сброшены или сняты, позволяя открыть клетки. Дети пребывают в шоке. Те, кого персонажи освобождают, не отходят от них далеко из страха быть съеденными волками или вервольфами.

Трупы, висящие на стене за статуей, это двое взрослых жителей Баровии, мужчина и женщина, убитые стаей и оставленные в качестве подношения Матери Ночи. Вервольфы считают пожирающих их червей проявлением «пира» Матери Ночи. Когда плоть этих трупов съедается, стая находит новые подношения на их место.

От этих двух трупов должна исходить такая лютая вонь, что лишь только попав в логово, персонажи должны почуять хотябы отдалённый на неё намёк. А по мере приближения к Святилищу вонь должна усиливаться.

Сокровища

Сокровища, сваленные вокруг основания статуи Матери Ночи включают следующее:

- 4500 мм, 900 см, 250 зм (все монеты отчеканены не в Баровии)
- тридцать самоцветов по 50 зм и семь, по 100 зм.
- Двенадцать обычных ювелирных изделий (по 25 зм каждое) и золотая заколка на плащ тонкой работы с агатовыми вставками (стоимостью 250 зм).
- Рог для питья из слоновой кости, на котором вырезаны танцующие дриады и сатиры, играющие на дудочках (стоимостью 250 зм).
- Резное электрумовое кадило с платиновой филигранью (стоимостью 750 зм).

Любой, кто украдёт у Матери Ночи, будет проклят. Вервольфы это знают и потому не сворачивают со своего пути, чтобы проверить клад.

Не совсем ясно, какой персонажам толк от такого количества денег, при том, что купить что-то действительно стоящее за них они всё равно не смогут, пока не покинут Баровии. Разве, что пропить их (что вполне в духе алкоголиков-смертников).

Потому возможно стоит заменить хотя бы часть из них каким-то полезным предметом, того же эквивалента.

Примеры

1к4	Вещь
1	Доспех +1
2	Доспех Сопротивления
3	Плащ защиты
4	Шлем телепатии

Любое существо, которое возьмёт что-то из этой кучи сокровищ, будут преследовать ужасные сны каждую ночь от заката, до рассвета. Проклятие падает только на вора и не передаётся никому, кто может так или иначе завладеть предметом. Возвращение украденного предмета в кучу сокровищ не снимает проклятия.

Существо, проклятое таким образом, не получает никаких преимуществ от совершения короткого или длительного отдыха во время ночи (отдых днём работает нормально, ведь проклятие дремлет от рассвета до заката). Заклинания *высшее восстановление [greater restoration]* или *снятие проклятья [remove curse]*, сотворённые на проклятое существо, снимает это проклятие с него. Также оно снимается, если существо покидает Баровию.

Следует рассказать персонажам о проклятии заранее, например, при разговоре с кем-то из местных он упомянет, что кто-то из его знакомых взял что-то «принадлежавшее» Матери Ночи и после этого по ночам его мучали насколько страшные кошмары, что ему приходилось спать днём, чтобы хоть сколько-нибудь отдохнуть.

Предсказания Равенлофта

Если ваше гадание показало, что сокровище здесь, то оно лежит среди прочих предметов у подножия статуи. Проклятие, описанное выше, также применяется и к этому сокровищу.

Z8. Кольцо камней

Двадцатифутовое в диаметре кольцо камней заполняет каменный выступ на склоне горы. Внутри кольца, вы видите разбрызганную кровь и маленькие, обглоданные кости. На земле вне круга лежат несколько испачканных в засохшей крови копий.

Стая вервольфов собирается здесь, чтобы посмотреть как их юные пленники сражаются на копьях в кольце камней. Последний стоящий ребёнок будет укушен и обращён в вервольфа; после чего тела мёртвых будут сожраны и обглоданы дочиста.

В склоне горы устроенна скрытая дверь, которая открывается, если на неё надавить, в тоннель со ступенями грубой работы, ведущими вниз в область Z6.

Особые события

Вы можете использовать одно или оба нижеприведенных события, когда персонажи исследуют или отдыхают в логове.

Кирилл Стоянович

Вожак стаи

Это событие не происходит, если персонажи ранее встретили и победили охотничью группу Кирилла (см. «Нападение Стаи» в разделе «Особые события» главы 11).

За каждый час, проведенный персонажами в логове вервольфов, бросьте к20. При результате 18 или выше, охотничья группа вервольфов возвращается, притаскивая с собой мёртвую горную козу. Это в лучшем случае будет скудная трапеза. Группа состоит из Кирилла Стояновича (**вервольф** [werewolf] с 90 хитами), шесть обычных **вервольфов** [werewolf] и девяти **волков** [wolf]. Все вервольфы прибывают в форме волка.

Если волки видят свидетельства нападения на логово (такие как отсутствие или мёртвые сторожевые в области Z2), вервольфы принимают гибридные формы. Кирилл отправляет троих вервольфов вверх по склону горы в область Z8, чтобы они вошли в логово сверху, тогда как остальная часть охотничьей группы будет пробираться глубже в логово.

Развитие событий

Пока Кирилл жив, персонажи не могут вести переговоры с вервольфами. Если Кирилл умирает и персонажи находятся в более выгодном положении, то стая будет готова к переговорам.

Если Эмиль Торанеску присутствует, когда Кирилл возвращается, Эмиль полон решимости убить своего соперника и стать новым вожаком стаи. Если ему это удаётся, он позволяет персонажам покинуть логово без вреда, но отказывается освободить похищенных детей, если рядом нет Зулейки, которая бы переубедила его (из-за того, что она боится, что персонажи могут убить её мужа, если он не отпустит детей).

Если оба Кирилл и Эмиль мертвы, Зулейка становится вожаком стаи и обрывает все связи со Страдом. Обычные волки покидают стаю как только Страд узнаёт о таком развитии событий. Если персонажей в Баровию привела зацепка «Оборотни в Тумане», то нападения вервольфов на Побережье Мечей подходит к концу под руководством Зулейки. Если она тоже будет мертва, молодой и яростный вервольф по имени Франц Граза становится вожаком стаи. Он злобный, подлый и не намерен выказывать милость персонажам.

Детишки

Если персонажи уводят детей прочь из логова пока Кирилл остаётся в живых, Кирилл вновь собирает свою охотничью группу и отправляется в настойчивую погоню за сбежавшими. Если Кирилл мёртв, стая вервольфов слишком занята определением приемника Кирилла, чтобы организовывать погоню.

Если персонажи не уверенны куда можно отправиться с детьми, **верворон** [wereraven] (см. приложение D), следивший за логовом в форме ворона принимает гибридную форму и предлагает им укрыть их в близлежащей деревне Крезк (глава 8). Если персонажи отправляются туда, верворон разведывает дорогу, летая над ними, пока персонажи не доберутся до деревни, после чего от отправляется на юг на винодельню «Винный Волшебник» (глава 12) и рассказывает о случившемся Давиану Мартикову [Davian Martikov].

Дети, по понятным причинам, травмированы своим заключением в логове вервольфов. Они плачут и кричат всё время, пока они с персонажами. Заклинание *умиротворение [emotions]* утихомиривает их страдания на время действия заклинания (спасброски не требуются). Персонаж может попытаться угомонить детей на более длительный период времени, используя запугивание или предлагая им надежду (реальную или нет). Персонаж должен пройти соответствующую проверку Харизмы (Запугивание, Убеждение или Обман) Сл 15. Если проверка успешна, дети утихомириваются, пока что-то пугающее их не случится вновь.

Если персонажи отправляются с детьми в Крезк, жители деревни присматривают за детьми – их кормят и соответственно одевают. Если персонажи вместо этого отправятся с детьми в Валлаки, Мартиковы позволяют детям остаться на постоялом дворе «Синяя Вода», пока персонажи не вернутся за ними.

Эпилог

Страд представляет собой смертельно опасный вызов для персонажей. Если они выступят против вампира слишком рано, без преимуществ, которые предоставляют волшебные предметы, такие как *Святой Символ Равенкинд* и *Солнечный Меч*, они скорее всего погибнут. Персонажи могут повысить свои шансы на выживание, исследуя земли Баровии, повергая меньшее зло и приобретая союзников, волшебные предметы и уровни опыта.

Исход финального сражения между Страдом и персонажами определит исход приключения.

Торжество Страда

Наигравшись вдоволь с персонажами, Страд отправится, чтобы полностью их уничтожить, сделав вывод, что никто из них не достоин занять его место владыки Баровии. Он не успокоится, пока все персонажи не погибнут или не будут обращены в его спутников порождений вампира.

Если Страд восторжествует, он запечатывает персонажей в катакомбах (глава 4, область К84, крипта 23) и приказывает своим слугам спрятать все их волшебные предметы.

Убрав персонажей с пути, Страд возвращает своё внимание обратно к обращению Ирины Коляны в свою супругу. Если она всё ещё жива и в пределах его досягаемости, он обращает Ирину в порождение вампира и запечатывает её в крипте под Замком Равенлофт.

Гибель Страда

Когда хиты Страда опустятся до 0, он обращается в туман и возвращается в свой гроб (см. черту **вампира** [vampire] Туманный побег в его характеристиках). Вампир должен быть добит в месте своего отдыха, чтобы он был полностью уничтожен.

Если персонажи добивают Страда в его гробу, прочтите:

> Страд не может скрыть своего удивления, когда смерть забирает его в черноту бездны. Удивление сменяется яростью, и Столп Равенлофта содрогается от его гнева, а с потолка гробницы вампира сыпется пыль. Дрожь утихает по мере того как ненависть Страда переплавляется в его последний вздох. Тёмные кристаллы его глаз усыхают и проваливаются внутрь черепа, а его труп чахнет на ваших глазах. В считанные мгновения, лишь кости, пыль и убранство дворянина остаётся перед вами. Страд фон Зарович, тёмный властелин Баровии, мёртв.

Месть Рахадина

Если Страд умрёт, а Рахадин всё ещё будет жив, сумеречный эльф камергер появляется спустя мгновения после гибели Страда. Когда это случается, прочтите:

> «Хозяин!» произносит голос позади вас. Эльф с сумеречно коричневой кожей, длинными чёрными волосами и маской ужаса на лице глядит на то, что вы сделали и кричит.

Рахадин служил семье Страда сотни лет и не воспринимает гибель хозяина хорошо. Сумеречный эльф камергер обнажает свою саблю и пытается отомстить за Страда. Убитого горем эльфа невозможно переубедить.

Сергей и Ирина

Эта опциональная сцена может быть использована после того, как Страд будет повержен. Предполагается, что Ирина Коляна пережила приключение и не воссоединилась с Сергеем прежде.

На утро после того, как был повержен Страд, персонажей тянет на парапет Замка Равенлофт (область К6), где они становятся свидетелями следующей сцены.

> Хмурые тучи заполняют небеса. Далеко внизу земли Баровии едва проглядывают сквозь утренний морозный туман. Здесь царит умиротворение. Мир пришёл в долину впервые за всё время, которое кто-либо может вспомнить.
>
> Позади вас появляется вспышка света. К вам поворачивается статный мужчина – из плоти и крови – в сияющих доспехах и развевающимся плаще. Черты его лица отражают великую силу воли, но мощь его присутствия смиряют его спокойные, грустные глаза. Черты его схожи с чертами Страда, но всё же они другие.
>
> Его голос звучит спокойно и умиротворяюще. «Моё имя Сергей фон Зарович.» Он обращается к Ирине. «Татьяна, настало время покоя. Пойдём, моя любовь, моя жена.» Он протягивает к ней руку.
>
> Вопрошающий взор Ирины Коляны внезапно проясняется, когда она узнаёт его и забытые знания и воспоминания возвращаются к ней. «Сергей!» восклицает она, бросаясь с грацией лани в его объятия.
>
> Ирина оборачивает и говорит, «Я Ирина Коляна, но в прошлом я была возлюбленной Сергея – Татьяной. Столетиями мы играли в трагедии наших жизней. Теперь – величайшая вам за то благодарность – эта трагедия окончена. Настало время радости.»
>
> Мерцающее сияние окутывает Ирину и Сергея. Рука об руку они отправляются на восток к краю парапета. Их стопы уже не касаются земли, когда они идут по тропе ведущей прочь из этого мира смертных. Их незримая дорога ведёт из за восточные ущелья, а их сияние истончает облака над Баровией. Тучи расходятся, позволяя прекрасным лучам солнечного света заполонить всё. Странный туман в долине рассеивается. Баровия вновь становится свободной.

Побег из Баровии

Гибель Страда несёт некоторое облегчение для Баровии. Туман, окружающий земли, истончается и более не вредит тем, кто проходит сквозь него. Тёмные тучи, столетиями тяготеющие над долиной расходятся, уступая путь солнечному свету, который вытряхивает жителей Баровии из скорлупы их отчаяния.

Жители Баровии воспринимают появление солнечного света как знак того, что зло на их земле было повержено. Хотя у них есть возможность покинуть эти места, большинство жителей Баровии понимают, что им некуда идти и нет смысла уходить. Немногие всё же уходят, страшась возвращения тьмы или желая увидеть их родные места. Обладатели душ могут покинуть долину, тогда как не имеющие их исчезают без следа как только они делают первые шаги за границы прежних владений Страда.

Послесловие

Летучие мыши, волки и лютые волки Баровии теряют свою сверхъестественную связь со Страдом в момент его уничтожения и становятся обыкновенными зверями, которым суждено быть добытыми на охоте или загнанными в дальние чащи Свалического Леса.

Даже после гибели Страда, Замок Равенлофт остаётся гиблым местом, которое все жители Баровии обходят стороной. Его тёмной величины и грозной суровости достаточно, чтобы не дать местным разграбить или занять его.

Возвышение Исмарка

Если он переживёт приключение, Исмарк Колянович станет бургомистром деревни Баровия. Он благодарен персонажам за то, чего они достигли и настаивает на том, чтобы они остались в Баровии и помогли ему избавить землю от других угроз, предлагая им деревню в качестве безопасного убежища.

Исход Вистани

Опасаясь быть наказанными за службу Страду, Вистани собирают свои телеги и с большой скоростью покидают долину. Жители Баровии рады такому исходу.

Охотники на Вампиров

Если он всё ещё жив, Рудольф ван Рихтен (см. «Рактавио» в приложении D) покидает Баровию, чтобы дожить свою жизнь в одиночестве. Его протеже, Эсмеральда Д'Авенир (см. приложение D), не верит в то, что Страд на самом деле мёртв. Она также знает, что в Баровии существуют другие злодеи, которых следует повергнуть. Потому она выбирает остаться в долине.

Освобождение консортов

В момент его гибели, порождения вампира Страда освобождаются от его контроля, и каждое ищет своей собственной судьбы. Эшер, в частности, покидает эти земли, в поисках нового опыта и способа стать лордом-вампиром самостоятельно.

Если Патрина Великова всё ещё жива, она начинает грабить Замок Равенлофт и Янтарный Храм на предмет магического знания, и готовится стать новым владыкой Баровии.

Возвращение Страда

Подозрения Эсмеральды оказываются верными. Уничтожение Страда оказывается лишь временным, ведь его проклятие не может быть снято так легко. Древние Тёмные Силы, с которыми Страд заключил свой договор, воссоздают вампира после нескольких месяцев – периода, достаточного для жителей Баровии, чтобы почувствовать, что значит жизнь, в которой есть надежда. Когда Страд перерождается, туманы вновь окружают Баровию и надежды её жителей обращаются в ужасающее отчаяние. Страд помнит собственное поражение и начинает готовить свою месть.

После того, как туманы появляются вновь, Мадам Ева и её вистани возвращаются в долину, звери этих земель вновь попадают под чары Страда, а бургомистры укрепляют свои поселения, не смотря ни на что, надеясь, что кто-то придёт, чтобы спасти их от Страда вновь.

Приложение А: Опции персонажей

Предыстории персонажей

Во время создания персонажа, игроки могут выбрать следующий вариант предыстории персонажа, с вашего одобрения. Он подходит для любого персонажа или кампании, связанной с жуткими или ужасающими событиями.

Преследуемый

Вас преследует нечто столь ужасное, что вы не отваживаетесь даже говорить об этом. Вы пытались похоронить это и сбежать от него, но все попытки были тщетны. Чем бы оно ни было, то, что преследует вас нельзя убить мечом или изгнано заклятиями. Оно может являться к вам в виде тени на стене, кровавым кошмаром, воспоминанием, которое отказывается умирать или дьявольским шёпотом во тьме. Ноша берёт своё, изолируя вас от большинства людей и заставляя сомневаться в здравии вашего рассудка. Вы должны найти способ, победить это прежде, чем оно уничтожит вас.

Владение навыками: Выберите один из Магия, Расследование, Религия или Выживание.

Языки: Выберите один экзотический язык (Бездны, Небожителей, Глубинная речь, Драконий, Инфернальный, Первичный, Сильван или Подземный)

Снаряжение: Набор охотника на монстров (см. врезку), одна безделушка особой важности (выберите её сами или при помощи броска определите случайную из таблицы Готические Безделушки в этом дополнении)

Переломное событие

к10	Событие
1	Монстр, убивший дюжины невинных людей сохранил вам жизнь и вы не знаете почему.
2	Вы были рождены под тёмной звездой. Вы чувствуете, как она наблюдает за вами, холодно и отстранённо. Иногда она взывает к вам в чернейшие ночи.
3	Призрак, преследовавший вашу семью поколениями теперь преследует вас. Вы не знаете, чего он хочет, но знаете, что он не оставит вас в покое.
4	В вашей семейной истории есть практиковавшие тёмное искусство. Однажды, играя вы почувствовали хватку чего-то ужасного на вашей душе, после чего вы сбежали.
5	Они забрал вашего родного брата или сестру одной холодной, тёмной ночью и вы были не в силах ему помешать.
6	Вы были прокляты ликантропией, но позже исцелились. Теперь вас преследуют невинные, убитые вами.
7	Карга похитила и вырастила вас. Вы сбежали, но карга всё ещё имеет магически связанна с вами и наполняет ваш разум злыми мыслями.
8	Вы открыли мистический том и увидели вещи, не укладывающиеся в здравый рассудок. Вы сожгли ту книгу, но слова и картинки из неё навсегда въелись в вашу психику.
9	Демон овладел вами в детстве. Вас держали под замком, но вы сбежали. Демон всё ещё внутри вас, но вы пытаетесь держать его взаперти.
10	Вы творили ужасные вещи, чтобы отомстить за убийство возлюбленного. Вы стали монстром и это преследует вас в кошмарах.

Набор охотника на монстров

Вы можете приобрести набор охотника на монстров за 33 зм, что обойдётся дешевле, чем покупать предметы из него по отдельности. Он включает в себя сундук, фомку, молоток, три деревянных колка, святой символ, святую воду (флага), кандалы, стальное зеркало, масло (фляга), трутницу и 3 факела.

Черта: Сердце тьмы

Те, кто взглянет вам в глаза, сможет увидеть, что вы встречались с невообразимым ужасом и что вам не чужда тьма. Хотя они могут бояться вас, обыватели будут вежливы и сделают всё, чтобы помочь вам. Если вы не выказали признаков угрозы для них, они даже могут взяться за оружие, чтобы драться вместе с вами, если вы окажетесь лицом к лицу с врагом в одиночестве.

Переломное событие

Прежде чем стать искателем приключений, ваш жизненный путь определяло один тёмный момент, одно судьбоносное решение или одна трагедия. Теперь вы чувствуете как тьма грозит поглотить вас и вы боитесь, что надежды на спасение больше нет. Выберите переломное событие, которое преследует вас или сделайте бросок по таблице «Переломные события».

Предлагаемые характеристики

Вы научились жить с ужасом, который вас преследует. Вы привыкли выживать и сильно оберегать тех, кто привносит свет в вашу тёмную жизнь.

Черты характера

к8	Черта характера
1	Я не бегу от зла. Зло бежит от меня.
2	Я люблю цитировать и учить поэзию. Она успокаивает меня и приносит мимолётные моменты радости.
3	Я трачу деньги свободно и живу полнейшей жизнью, зная, что завтра я могу умереть.
4	Я живу ради азарта охоты.
5	Я не говорю о том, что терзает меня. Предпочитаю не взваливать на других своё проклятие.
6	Я ожидаю опасности за каждым углом.
7	Я отказываюсь становиться жертвой и не позволю другим ими становиться.
8	Я не верю в высшие силы.

Идеалы

к6	Идеал
1	Я пытаюсь помогать другим нуждающимся, не взирая на личную цену. (Добро)
2	Я остановлю духов, что преследуют меня или погибну в попытках сделать это. (Любое)
3	Я убиваю монстров, чтобы сделать мир более безопасным и чтобы изгнать моих собственных демонов. (Добро)
4	У меня есть тёмное призвание, которое ставит меня выше закона. (Хаос)
5	Я люблю узнать возможности и слабости своего врага прежде, чем бросаться в бой. (Закон)
6	Я монстр уничтожающий других монстров и всё, что становится у меня на пути. (Зло)

Связь

к6	Связь
1	Я записываю свои мысли и открытия в дневник. Мой дневник – моё наследие.
2	Я пожертвую своей жизнью и душой, чтобы защитить невинного.
3	Мои мучения лишили меня любимого человека. Я жажду вернуть утраченную любовь.
4	Ужасная вина гложет меня. Я надеюсь, что смогу отыскать искупление своими действиями.
5	Во мне зло и я чувствую его. Оно никогда не должно вырваться наружу.
6	У меня есть ребёнок, которого необходимо защищать. Я должен сделать мир более безопасным местом для него (неё).

Недостатки

к6	Недостаток
1	У меня есть определённый ритуал, который я должен выполнять каждый день. Я никогда не должен его нарушать.
2	Я предполагаю о людях наихудшее.
3	Я не испытываю сострадания к мёртвым. Им-то повезло.
4	У меня зависимость.
5	Я торговец роком и унынием, живущий в мире без надежды.
6	Я говорю с духами, которых никто больше не может видеть.

Готические безделушки

Когда вам потребуется выбрать случайную безделушку, рассмотрите возможность использования этой таблицы, которая разработана специально для готической тематики игр.

Безделушки

к100	Безделушка
01-02	Рисунок, на котором вы в детстве изобразили вашего воображаемого друга
03-04	Замок, который открывается только если капнуть кровью в его замочную скважину
05-06	Одежда, снятая с пугала
07-08	Волчок с вырезанными на нём четырьмя лицами: счастливым, грустным, гневным и мёртвым
09-10	Ожерелье близкого родственника, который умер в день вашего рождения
11-12	Пучок волос казнённого через обезглавливание
13-14	Нераспечатанное письмо вам от вашего умирающего отца
15-16	Карманные часы, отсчитывающие час назад каждую полночь
17-18	Шинель, украденная у умирающего солдата
19-20	Пузырёк невидимых чернил, которые можно прочесть только на закате
21-22	Бурдюк вина, который наполняется если оставить его на ночь с мертвецом
23-24	Серебряные столовые приборы, которыми король ел в свой последний раз
25-26	Подзорная труба, показывающая лишь мир, в котором бушует ужасный шторм
27-28	Медальон с профилем, лицо которого расцарапано
29-30	Фонарь с чёрной свечой, которая никогда не заканчивается и горит зелёным пламенем.
31-32	Чайная кружка из детского сервиза, заляпанная кровью
33-34	Маленькая чёрная книжка, записывающая ваши, и только ваши, сны, когда вы спите
35-36	Ожерелье составленное из святых символов дюжины разных божеств
37-38	Верёвка висельника, которая кажется что весит больше, чем должна
39-40	Клетка для птиц, в которую влетают маленькие птицы, но оказавшись внутри больше не едят и отказываются покинуть её
41-42	Гербарий с бабочками, узоры на крыльях которых напоминают черепа
43-44	Сосуд с языками упырей в формалине
45-46	Деревянный протез руки отъявленного пирата
47-48	Урна с прахом мёртвого родственника
49-50	Ручное зеркало с бронзовым изображением медузы на обратной стороне
51-52	Перчатки из бледной кожи с ногтями из слоновой кости
53-54	Игральные кости, сделанные из костяшек отъявленного шарлатана
55-56	Кольцо с ключами от утерянных замков
57-58	Гвозди из гроба убийцы
59-60	Ключ от семейной крипты
61-62	Букет похоронных цветов, которые всегда выглядят и пахнут как свежие
63-64	Хлыст, которым вас наказывали в детстве
65-66	Музыкальная шкатулка, которая играет сама по себе, когда держащий её танцует
67-68	Прогулочная трость с железным наконечником, который выбивает искры из камней
69-70	Флаг корабля, пропавшего в море
71-72	Фарфоровая голова куклы, которая кажется постоянно смотрит на вас
73-74	Серебряный свисток в виде головы волка
75-76	Маленькое зеркальце, показывающее значительно более старую версию смотрящегося
77-78	Маленькая, поношенная книга детских стихов.
79-80	Мумифицированный коготь ворона
81-82	Сломанная подвеска в виде серебряного дракона, всегда холодная на ощупь
83-84	Маленькая запертая шкатулка, тихо напевающая прекрасную мелодию по ночам, но вы всегда забываете её наутро.
85-86	Чернильница, пишущему с помощью которой становится слегка дурно
87-88	Старая, маленькая кукла из тёмного, плотного дерева, у которой отсутствуют рука и нога
89-90	Чёрный колпак палача
91-92	Мошна из плоти, сшитой сухожилиями
93-94	Крохотный клубок чёрной нити, которая никогда не заканчивается
95-96	Крохотная статуэтка танцовщицы, в которой не хватает шестерни и потому она не работает
97-98	Чёрная, деревянная курительная трубка, дым из которой выходит в форме черепов
99-00	Пузырёк духов, запах которых могут учуять только определённые существа

Приложение В: Дом смерти

При желании с помощью этого небольшого приключения, вы можете начать *Проклятие Страда* с персонажами 1 уровня и после него поднять их до 3. Игроки могут создать героев используя предысторию персонажа «Проклятый» из приложения А к этой или использовать предыстории из *Книги игрока*, как обычно.

Прежде чем герои попадут в проклятый дом известный в городе как Дом смерти, вы должны организовать их прибытие в Баровию. Идеально для этого подойдет вступление «Ползучий туман» из главы 1, как наиболее прямолинейное. После того как герои прибудут в домен Страда, направьте их к деревне. Во время этого вступительного приключения туманы Равенлофта блокируют любые попытки героев исследовать другие места в Баровии.

История

Домом смерти называют старый городской дом в деревне Баровия (на карте обозначен E7, остальные места на карте описаны в приключении «Проклятие Страда»). Дом много раз сжигали дотла, но он снова и снова поднимался из пепла, по собственной воле и по воле Страда. Местные жители обходят дом стороной, боясь враждебных злых духов, по поверьям обитающих в его стенах.

Дом был построен богатой семьей, практиковавшей темное искусство. Они создали небольшой культ, соблазном и ложными обещаниями завлекая туда своих друзей. Когда по деревне поползли слухи, жители начали обращать внимание на ночные оргии, творящиеся в его стенах.

Члены культа безуспешно пытались призвать зловещие сущности из других миров, охотились на путников и приносили их в жертву во время безумных ритуалов, а потом пировали, поедая их трупы. Когда стало понятно, что ритуалы жертвоприношения бесполезны, члены культа стали просто удовлетворять свои больные фантазии. Ряды культа сокращались, после многочисленных неудач люди теряли интерес.

А затем появился Страд фон Зарович.

Культисты сочли его мессией, посланным им Темными силами. Он притягивал их как огонь мотыльков, члены культа обещали ему преданность взамен за вечную жизнь, но Страд отверг их, не считая ни культ, ни его лидеров достойными внимания. Культисты в отчаянье бежали в Дом смерти.

Привычка культистов ловить и пожирать несчастных путников привела к их падению. Однажды они пленили группу искателей приключений, которых Страд специально заманил в свой домен для своих целей. Вскоре после этого к Дому смерти прибыла черная карета и из ее темных недр появился сам вампир. Культисты пытались произвести на Страда впечатление, но он перебил их всех, покарав за убийство его марионеток. Спустя столетия души культистов все еще обитают в подземелье под домом. Похоже, что само здание не желает, чтобы культ был предан забвению.

Повышение уровня

Во время этого маленького приключения герои получают уровни, выполняя определенные цели, а не за убийство монстров. Вот этапы на которых получают уровень:

- Когда герои находят тайную лестницу на чердаке (локация 21), они поднимаются на 2 уровень. Но лестница появляется лишь при определенных обстоятельствах.
- Герои поднимаются на 3 уровень, после того как спасаются из дома (смотрите раздел «Концовки»).

Роза и Шип

Туманы Равенлофта затягивают героев в домен Страда. Им ничего не остается, как идти по пустынной дороге (местность A), по которой они добираются к деревне Баровия (местность E). После того, как герои оказываются в деревне, прочитайте:

> Посыпанная гравием дорога приводит вас к деревне. Высокие дома возвышаются как могильные камни. Между ними примостились несколько закрытых магазинчиков. Даже двери в таверну наглухо закрыты.
>
> Внезапно вы слышите тихий плач и замечаете двух детей, стоящих посреди улицы. Вокруг ни души.

Это десятилетняя Розавальда (известная как Роза) и ее семилетний брат Шипболдт (известный как Шип). Шип плачет, сжимая тряпичную куклу. Роза пытается его успокоить.

Розавальда «Роза» Дёрст

Шипболдт «Шип» Дёрст

Если герои приблизятся к детям и обратятся к ним, прочитайте:

> После того как девочке удалось успокоить мальчика, она поворачивается к вам и говорит. «В нашем доме чудовище!» Она показывает на высокий кирпичный городской дом, видавший лучшие дни. В окнах дома кромешная тьма. У входа в дом крытая галерея, а ржавая дверь немного приоткрыта. Соседние дома пустуют, их двери и окна закрыты.

Если герои расспросят детей, они узнают следующее:

- Дети не знают, как выглядит «чудовище», но слышали его чудовищный вой.
- Их родители (Густав и Элизабет Дёрст) заперли чудовище в подвале.
- Их младший брат (Уолтер) на третьем этаже в детской (это неправда, но дети об этом не знают).

Роза и Шип боятся возвращаться в дом, пока там чудовище. Их можно уговорить подождать в галерее (локация 1А), пока герои осматривают дом. Хотя они выглядят как обычные дети, на самом деле Роза и Шип – иллюзии, созданные домом, чтобы завлечь героев внутрь. Дети не знают, что они – иллюзии и исчезают если на них напасть или затащить их в дом.

Дети умерли от голода несколько веков назад, когда родители заперли их на чердаке и забыли про них. Они были слишком юны и невинны, чтобы понять, что их родители замешаны в чудовищных преступлениях. Им рассказывали, что в подвале живет чудовище, чтобы дети не спускались в подземелье. «Чудовищный вой», который слышали дети – это крики жертв культа.

Туманы

Герои, оставшиеся снаружи дома, замечают, что вокруг них скапливается туман, поглощая остальную деревню. Чем больше зданий исчезают в тумане, тем больше герои понимают, что у них нет другого выбора, кроме как искать убежища в доме. Туманы не заходят в дом, но окутывают тех, кто остается снаружи (смотрите раздел во второй главе «Земли Баровии», чтобы узнать, что делают туманы).

Особенности Дома смерти

Дом смерти чувствует всех, кто находится в его стенах. Его цель – продолжать работу культа и заманивать путников на верную гибель. Ниже перечислены важные особенности дома.

У дома четыре этажа (включая чердак) и два балкона на третьем этаже, один с передней части дома, второй с задней. В доме деревянные полы и на всех окнах есть петли, позволяющие открывать их наружу.

Комнаты на первом и втором этаже без следов пыли и возраста. Половицы и панели на стенах хорошо промаслены, занавесы и обои не выцветшие, а мебель выглядит как новая. Но третий этаж и чердак выглядят совсем иначе. Они пыльные, все в них постаревшее, покрыто паутиной, а половицы скрипят под ногами.

Высота потолка зависит от этажа. На первом этаже потолки 10 футов, на втором 12 футов, на третьем 8 футов, а на чердаке 13 футов.

Ни одна из комнат дома не освещена, но в большинстве из них масляные лампы или камины.

Герои могут решить сжечь дом дотла, но это поможет лишь на время. Через 1к10 дней дом восстановит себя сам. Из пепла начнет собираться черная древесина, затем она образует крепкую основу, вокруг которой начнут появляться стены. Уничтоженная мебель так же восстановиться. Дом воскресает за 2к6 часов. Вынесенные из дома предметы не появятся, уничтоженная нежить тоже не вернется. Подземелье не считается частью дома и не сможет восстановить себя таким образом.

Описание дома

Описание локаций дома соответствует меткам на карте дома на странице 216.

1. Вход

Украшенные железные ворота, с петлями с одной стороны и замком с другой окружены небольшой каменной галереей (локация 1В). Ворота незапертые и их ржавые петли издают жуткий скрип, когда их открывают. С крыши галереи по обе стороны от прохода, ведущего в большое фойе, свешиваются на цепях масляные лампы.

На южной стене фойе висит щит с изображением герба (золотая мельница на красном поле), а по обе стороны от него портреты в рамах, на которых изображены аристократы с каменными лицами (давно почившие члены семьи Дёрстов). Двойные двери из красного дерева с витражами на панелях ведут из фойе в главный холл (локация 2А).

2. Главный холл

Широкий холл (локация 2А) с камином из черного мрамора в одном конце и витой лестницей из красного мрамора с другой. На стене над камином прикреплен длинный меч (не магический), с украшением в виде мельницы на рукояти. Обшитые деревом стены роскошно украшены изображением лоз, цветов, нимф и сатиров. Герои, обыскивающие стены в поисках тайных дверей или чего-то еще, увидят (если успешно пройдут проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12 змей и черепа, незаметно вставленные в росписи на стенах. Декоративные панели следуют за лестницей на второй этаж.

В гардеробе (локация 2В) висят несколько черных плащей, а на верхней полке лежит высокая черная шляпа.

3. Охотничья комната

Эта комната, со стенами, выложенными дубовыми панелями, является собранием охотничьих трофеев. Над камином голова оленя, а по всей комнате расставлены три волчьих чучела.

Два кресла, обитые шкурами животных, стоят развернутые к камину, а между ними расположился дубовый стол с бочонком вина и двумя резными деревянными чашами и канделябром. Над накрытым скатертью столом, обставленном четырьмя стульями, свисает люстра.

У стен стоят два шкафчика. Восточный закрыт на замок, который можно взломать воровскими инструментами, успешно пройдя проверку Ловкости Сл 15. В нем тяжелый арбалет, легкий арбалет, ручной арбалет и по 20 болтов к каждому оружию. Западный шкафчик не заперт – в нем колода игральных карт и набор винных бокалов.

Тайный люк

В юго-западном углу, в полу скрыт люк. Его невозможно заметить или открыть, если только герои не окажутся снизу (локация 32). До этого момента Дом смерти скрывает этот проход.

4. Кухня и кладовая

Кухня (локация 4А) очень аккуратная, по шкафам разложены посуда, кухонная утварь и приборы. На кухонном столе лежит разделочная доска и скалка. Каменный куполообразный очаг стоит у восточной стены, железный дымоход уходит в дыру в стене. Слева от печи маленькая дверь, ведущая в кладовую (локация 4В). Вся еда в кладовой выглядит свежей, но совершенно безвкусная.

Кухонный лифт

За маленькой дверцей в юго-западной части кухни расположен кухонный лифт – каменная шахта 2 фута в ширину, с деревянной подъемной коробкой и простым веревочным механизмом, управляемым вручную. Шахта соединяет локации 7А (комнату для слуг) и 12А (комнату хозяина). Возле лифта на стене висит медный колокольчик, проволокой соединенный с кнопками в других локациях.

Персонаж маленького роста может забраться в коробку лифта, успешно пройдя проверку Ловкости (Акробатики) Сл 10. Лифт способен поднять 200 фунтов, если нагрузить больше он сломается.

5. Обеденная комната

Центральным украшением этой комнаты с деревянными панелями, резной стол красного дерева, обставленный восьмью стульями с высокими спинками, с лепными подлокотниками и с подушками на сидениях. Роскошная люстра свисает над столом, сверкая хрусталем и серебром. Над мраморным камином висит картина в раме из красного дерева, изображающая горную долину.

Панели на стенах украшены резными изображениями оленей, средь деревьев. Герои, которые будут обыскивать стены в поисках тайных дверей или чего-то иного, могут заметить в случае успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 12 уродливые лица на стволах деревьев и волков, скрывающихся в вырезанных кустах.

Окна закрывают красные шелковые шторы, а на южной стене с железного карниза свисают гобелены с изображениями охотничьих собак и аристократов на лошадях, преследующих волка.

6. Верхний холл

По стенам этого изысканного холла висят масляные лампы. Над каминной полкой свисает портрет семьи Дёрстов в деревянной рамке: Густав и Элизабет Дёрст и их улыбающиеся дети, Роза и Шип. На руках отца ребенок в пленках, на которого мать смотрит с едва заметным презрением.

Вдоль стен, по обе стороны от восточных и западных дверей, стоят доспехи. Каждый сжимает в руках копье и шлем сделан в виде волчьей головы. На дверях вырезаны танцующие юноши и девушки, но, если внимательно присмотреться и пройти успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12, можно понять, что они не танцуют, а отбиваются от стай летучих мышей.

Лестница из красного мрамора начинающаяся на первом этаже продолжается по спирали на третий этаж в локацию 11. Оттуда веет холодком.

7. Комната для слуг

Простенькая спальня (локация 7А), в которой расположена пара кроватей с набитыми соломой матрасами. На полу возле каждой кровати стоит пустой сундучок. В прилегающем к комнате гардеробе (локация 7В) аккуратно висит униформа слуг.

Кухонный лифт

В западном углу расположен кухонный лифт, а возле него на стене кнопка, после нажатия на которую звонит колокольчик в локации 4А.

8. Библиотека

Хозяин дома много часов проводил в этом месте, до того, как обезумел.

> Красные бархатные шторы закрывают окна этой комнаты. Изысканный письменный стол из красного дерева и сделанный в том же стиле стул с высокой спинкой стоят лицом ко входу, а сбоку расположен камин, над которым висит картина в раме, изображающая мельницу на скалистом утесе. По углам комнаты стоят два мягких кресла. Огромные, до потолка, стеллажи с книгами выставлены у южной стены. Деревянная лестница на колесиках позволяет легко достигнуть верхних полок.

На письменном столе лежит несколько предметов: масляная лампа, флакон с чернилами, перо, огниво и письмо, запечатанное красной восковой печатью, а также четыре листа пергамента, и деревянная печать с гербом Дёрстов (ветряной мельницей). Ящик стола пуст, за исключением железного ключа, открывающего дверь в локацию 20.

На шкафах лежат сотни книг, посвященных самым разным темам: истории, военному делу, алхимии и т.д. Несколько шкафов заняты коллекцией первых изданий поэтической и художественной литературы. Книги гниют и разваливаются, если их вынести из дома.

Тайная дверь

За одним из шкафов расположена тайная дверь, которая открывается если дернуть рычаг, выполненный в виде книги в красной обложке с черным корешком. Обнаружить эту книгу может герой, осматривающий шкаф и успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13. Если дверь не придерживать после открытия, она автоматически закроется через некоторое время. За тайной дверью лежит локация 9.

9. Тайная комната

В тайной комнате множество шкафов с книгами, описывающими ритуалы по призыву демонов и некромантские ритуалы культа известного как Жрецы Осибуса. Все ритуалы – бессмысленные и нерабочие, это может определить любой герой, после изучения их в течении часа и успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) Сл 12.

Возле южной стены стоит массивный деревянный сундук на когтистых железных ножках, его крышка полуоткрыта. Из сундука торчит скелет в кожаном доспехе. Если приглядеться, то станет понятно, что это останки человека, наткнувшегося на ловушку с ядовитым дротиком. В доспехе и между ребер мертвого авантюриста торчат три дротика. Механизм, который их выпустил более не функционирует.

В левой руке скелет сжимает письмо с печатью Страда фон Заровича, который авантюрист пытался вытащить из сундука. Письмо написано размашистым почерком и гласит следующее:

Мой ничтожный слуга,

Я не мессия, посланный тебе Темными силами этой земли. Я не приведу тебя к бессмертию. Те несчастные души, которые вы приносили в жертву на своем тайном алтаре, те путники, которых вы замучили в своем подземелье, они знают, что это не вы призвали меня в эту прекрасную землю. Вы лишь черви под моими ногами.

Ты говоришь, что вы прокляты, что ваши судьбы разрушены. Ты променял любовь на безумие, нашел утешение в объятиях другой женщины и зачал мертворожденного сына. Проклят ли ты тьмой? Без сомнения. Ты просишь избавить тебя от твоего убогого существования? Не думаю, что стоит. Меня устраивает то, чем ты являешься сейчас.

Твой лорд и хозяин
Страд фон Зарович

Сокровище

В сундуке лежат три пустые книги с черными обложками (стоят по 25 зм каждая), три свитка с заклинаниями (*благословление [bless]*, *защита от яда [protection from poison]* и *божественное оружие [spiritual weapon]*), документы на доми мельницу, и подписанное завещание. Мельница находится в горах к востоку от Валаки (смотрите главу 6 «Старый костомол»). Завещание подписано Густавом и Элизабет Дёрст и по нему дом, мельница и все семейное имущество отходит Розавальде и Шипболдту, в случае смерти родителей. Книги, свитки, документы и завещание сразу же постареют, если их вынести из дома, но сохранятся.

10. Музыкальная комната

Тончайшие занавески загораживают окна в этом элегантно обставленном холле, с потолка которого свешивается медная люстра. Обитые материей стулья стоят вдоль стен, на стенах расположены витражи с прекрасными мужчинами, женщинами и детьми танцующими и играющими на музыкальных инструментах.

В северо-западном углу стоит клавесин и скамейка. Возле камина стоит большая арфа. Гипсовые статуэтки танцоров в прекрасных одеждах украшают каминную полку. Если их внимательно рассмотреть, можно увидеть, что некоторые из них на самом деле скелеты в одеяниях.

11. Балкон

Герои, поднявшиеся на самый верх по красным мраморным ступеням, выйдут на пыльный балкон, вдоль одной из стен которого стоит комплект черных доспехов, покрытый паутиной. Эти латы – **оживленный доспех** [animated armor] и он нападает, когда получает урон или если герой подходит к нему в пределах 5 футов. Сражается он до полного уничтожения.

На дубовых панелях стен расположены масляные лампы с лесными пейзажами, деревьями, роняющими листья и маленькими зверьками. Герои, которые будут осматривать стену в поисках тайных дверей или пожелавшие изучить панели, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12, замечают, что средь деревьев висят маленькие трупы, а в земле роятся черви.

Тайная дверь

Найти тайную дверь на западной стене можно если пройти успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Открыть ее легко, и она скрывает за собой деревянные ступени, завешанные паутиной и ведущие на чердак.

12. Комната хозяина

Покрытые пылью двойные двери, ведущие в эту комнату украшены витражным стеклом. Витраж сделан в виде ветряных мельниц.

Пыльная покрытая паутиной спальная хозяина (12A) с закрытыми бордовыми занавесками окнами. В комнате расположена кровать с пологом на четырех столбиках с украшенными шторами и рваными тонким занавесками, два шкафа из одного гарнитура, дамский столик с зеркалом в деревянной раме и коробочкой с украшениями (смотрите раздел «Сокровища») и обитый тканью стул. На полу, возле камина, лежит полусгнившая тигриная шкура, а над камином висит портрет Густава и Элизабет Дёрст. В небольшом, увешанном паутиной, фойе в юго-западном углу стоит стол и два стула. На пыльной скатерти покоится пустая фарфоровая миска и кружка из одного комплекта.

Напротив кровати расположена дверь с большим зеркалом. Открывается она в пустой пыльный шкаф (локация 12B), а из фойе дверь ведет на небольшой балкон (12C).

Кухонный лифт

В углу западной стены расположен кухонный лифт с кнопкой на стене возле него. Если нажать на кнопку звонит колокольчик в локации 4A.

Сокровище

Коробка с драгоценностями на дамском столике сделана из серебра с золотой филигранью (стоит 75 зм). В ней три золотых кольца (каждое по 25 зм) и тонкое платиновое ожерелье с подвеской с топазом (стоит 750 зм).

13. Ванная комната

В этой темной комнате стоит деревянная ванная на ножках в виде когтистых лап, небольшая печь со стоящей на ней бадьей и бочка с пробкой у восточной стены. В цистерну на крыше собирается дождевая вода, которая по трубе сливается в бочку. Но сейчас водопровод уже не работает.

14. Кладовая

Вдоль стен этой комнаты стоят пыльные шкафы. На некоторых из них лежат свернутые простыни, одеяла и старое мыло. Возле дальней стены стоит покрытая паутиной **оживленная метла** [animated broom] (см. приложение D). Она нападает, если кто-то подойдет к ней в пределах 5 футов.

15. Комната няни

Пыль и паутина покрывают элегантную спальню (локация 15A) и прилегающую к ней детскую (локация 15B). Двойные двери с панелями украшенными витражным стеклом открываются на балкон (локация 15C), на фасаде дома.

Когда-то тут жила семейная няня. Она вступила в любовную связь с хозяином дома, что привело к рождению мертвого ребенка по имени Уолтер. Вскоре после этого культ убил няню. В комнате летает дух (**спектр** [specter]) няни, если герои уже не победили его в комнате 18. Призрак появляется и нападает, когда герой открывает дверь в комнату. Он выглядит как испуганная молодая женщина, тощая как скелет. Она не может говорить и ее невозможно успокоить.

В комнате стоит большая кровать, два прикроватных столика и пустой гардероб. Возле гардероба у стены большое зеркало в рост человека с резной рамкой, вырезанной в мотивах ивы и ягод. Герои, обыскивающие стену в поисках тайных дверей или осматривающие зеркало, при успешной проверка Мудрости (Восприятие) Сл12 могут заметить среди ягод глазные яблоки. В стене за зеркалом расположена тайная дверь (смотрите раздел «Тайная дверь»).

В детской стоит люлька, покрытая черным покрывалом. Когда герои поднимут покрывало, они увидят маленький туго завернутый сверток, размером с ребенка, лежащий в ней. Но если сверток развернуть, в нем ничего не окажется.

Тайная дверь

Тайную дверь за зеркалом можно найти, сделав успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Если толкнуть ее, она легко откроется и обнаружится проход, затянутый паутиной и ведущий на чердак.

16. Чердак

Большой пустой чердак весь затянут паутиной и покрыт пылью.

Запертая дверь

Дверь в локацию 20 закрыта на висячий замок. Ключ к нему лежит в библиотеке (локация 8), но замок можно взломать воровскими инструментами при успешной проверке Ловкости Сл 15.

17. Запасная спальня

В этой покрытой пылью комнате стоит узкая кровать, тумбочка, маленькая железная печка и письменный стол с табуреткой. Кроме того, в не есть пустой гардероб и кресло-качалка. Улыбающаяся кукла в жёлтом кружевном платье сидит на подоконнике северного окна. Она вся покрыта паутиной, как свадебной вуалью.

18. Кладовая

Эта пыльная кладовая заставлена старой мебелью (стульями, вешалками для пальто, большими зеркалами, манекенами для одежды и т.п.). Вся мебель покрыта пыльными белыми простынями. Возле железной печки, укрытой покрывалом, в незапертом деревянном ящике лежит скелет няни, завернутый в рваную простыню со следами крови. Герой, осматривающий останки и успешно прошедший проверку мудрости (медицины) узнает, что женщину забили до смерти ножами.

Если останки потревожить дух (**спектр** [specter]) няни появляется и нападает, при условии, что он уже не был побежден в локации 15.

Тайная дверь

Тайная дверь на восточной стене открывается только при соблюдении определенных обстоятельств. Подробней об этом написано в локации 21.

19. Запасная спальня

Эта комната вся покрыта паутиной и в ней расположена узкая кровать, тумбочка, кресло качалка, пустой гардероб и маленькая железная печка.

20. Детская

Дверь в эту комнату заперта снаружи (смотрите локацию 16).

> В комнате квадратное окно по обеим сторонам от которого стоят деревянные детские кроватки. Неподалеку от двери сундучок с игрушками, с изображениями мельниц на всех сторонах и кукольный домик, в точности повторяющий тот страшный дом, в котором вы находитесь. Все это покрыто паутиной. В центре, на полу лежат два маленьких скелета в сгнившей, но знакомой одежде. У того, что поменьше, в руках тряпичная кукла, которую вы тоже вспоминаете.

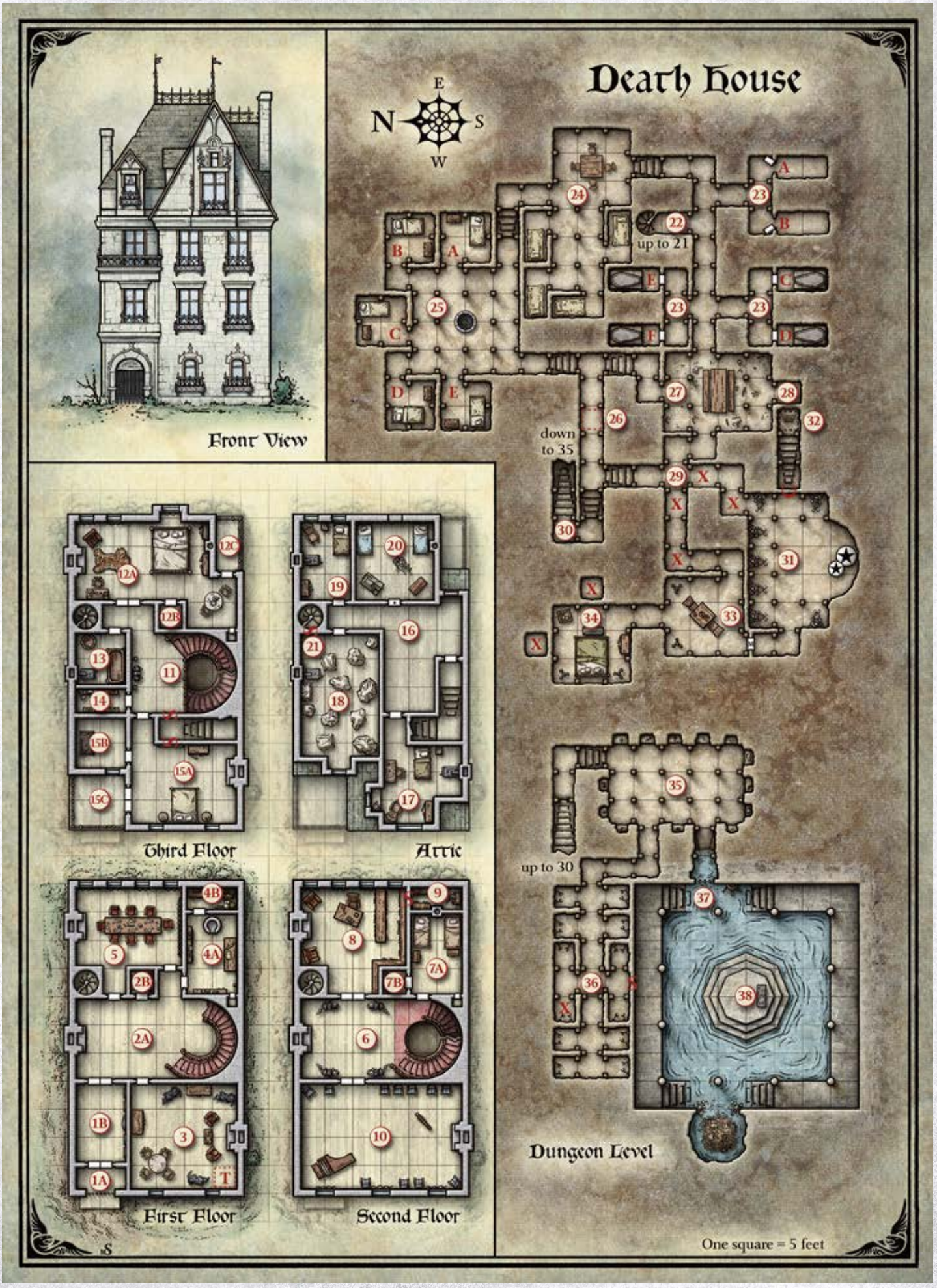
Детей Дёрстов, Роза и Шип, заперли и забыли в этой комнате, и они умерли от голода. Герои сразу должны понять, что это их маленькие скелеты лежат посреди комнаты, и они легко опознают в них одежду тех детей, что пригласили их в дом. В руках скелета Шипа тряпичная кукла.

В сундуке с игрушками много тряпичных животных и игрушек. Герой, осматривающий кукольный домик и успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, сможет обнаружить все тайные двери в доме, включая ту, что на чердаке (локация 21).

Роза и Шип

Если потревожить либо сундук с игрушками, либо кукольный домик, в центре комнаты появляются призраки Розы и Шипа. Используйте статистики **приведений** [ghost] из *Бестиария*, со следующими изменениями:

- Они маленькие и законно-добрые.
- У них 35 хитов (10к6) у каждого.
- У них нет возможности применять действие ужасный облик.
- Они говорят на всеобщем языке и у них уровень опасности 3 (700 опыта).


Death House
E
N
S
W
Front View
up to 21
down to 35
up to 30
Third Floor
Attic
First Floor
Second Floor
Dungeon Level
One square = 5 feet

Детям не нравится, что трогают их игрушки, но сражаются они только в случае самозащиты. В отличие от иллюзий на улице, созданных домом, эти дети знают, что они мертвы. Если спросить, как они умерли, Роза и Шип объяснят, что родители заперли их на чердаке, чтобы защитить от «чудовищ в подвале» и они умерли от голода. Если спросить их как попасть в подвал, Роза показывает на кукольный дом и говорит: «Есть тайная дверь, на чердаке». Герои, после этого осматривающие домик в поисках секретной двери, могут сделать проверку Мудрости (Восприятие) с преимуществом.

Дети боятся остаться одни. Если кто-то из героев намеривается уйти, приведения ребенка пытается овладеть им. Если приведение овладевает героем, то позвольте герою сохранить контроль над персонажем, но дайте ему одну из следующих слабостей [flaw]:

- Герой одержимый Розой получает слабость: «Мне нравится быть главной и меня злит, когда мне говорят, что делать».
- Герой одержимый Шипом получает слабость: «Я всего боюсь, даже собственной тени и плачу в отчаянье, если что-то идет не так, как мне хочется».

Герой одержимый привидением Розы или Шипа не может добровольно покинуть Дом смерти или подземелье под ним. Оба приведения можно заставить оставить тело героев успешно пройдя проверку Харизмы (Запугивание) Сл 11 как действие.

Если приведение опустить до 0 хитов, оно восстановится на рассвете следующего дня. Единственный способ упокоить души детей навечно, это отнести их останки в их гробницы (локации 23E и 23F). Но дети об этом не знают.

Развитие сюжета

Если группа упокоит души детей, каждый герой получает вдохновение (смотрите раздел «Вдохновение» в *Книге игрока* в главе 4 «Личность и предыстория»).

21. Тайная лестница

Узкая спиральная лестница, сделанная с деревянными, скрипящими ступеньками, расположена в шахте радиусом 5 футов из известнякового камня, начинающейся на чердаке и спускающейся 50 футов вниз в подземелье, через весь дом. Шахта полностью затянута паутиной и ничего не видно дальше чем на 5 футов, при спуске.

Ни тайной двери, ни шахты не существует, пока дом не явит их, что произойдет в одном из двух случаев:

- Герои найдут письмо Страда в тайной комнате в библиотеке (локация 9).
- Герои найдут тайную дверь в кукольном домике (локация 20).

Когда дом пожелает создать тайную дверь, герои найдут ее автоматически (не нужно делать проверок). Герои, спустившиеся по спиральной лестнице, окажутся в локации 22.

22. Вход в подземелье

Деревянная спиральная лестница заканчивается и начинается узкий туннель, идущий на юго-запад и разветвляющийся там направо и налево.

Особенности подземелья

Область подземелья под Домом смерти состоит из земли, глины и камня. Туннели имеют 4 фута в ширину и 7 футов в высоту с деревянными балками каждые 5 футов. Помещения высотой 8 футов и поддерживаются толстыми деревянными столбами с поперечными балками. Единственным исключением является локация 38, которая имеет потолок высотой 16 футов, поддерживаемый каменными колоннами. Персонажи без тёмного зрения должны использовать источники света, так как подземелье не освещено.

Когда герои исследуют подземелье, они видят старые гуманоидные следы на глиняном полу, ведущие во всех направлениях.

Призрачное пение

Как только герои прибудут в подземелье, они услышат жуткое непрерывное пение, эхом раздающееся в коридорах. Невозможно понять, откуда идет звук, пока герои не достигнут локации 26 или 29. Слова можно различить, только достигнув локации 35.

23. Семейные склепы

В земле выкопаны несколько склепов. Каждый запечатан каменной плитой, если не сказано иного. Чтобы убрать плиту нужно пройти успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 15; использование лома или другого рычага, даст преимущество.

23A. Пустой склеп

Пустая каменная плита запечатывает этот склеп. Он пуст.

23B. Склеп Уолтера

Каменная плита, которая должна была закрывать этот склеп, стоит у стены. На ней написано: «Уолтер Дёрст». Склеп пуст.

23C. Склеп Густава

На каменной плите выбита надпись: «Густав Дёрст». Внутри – пустой гроб, на каменном постаменте.

23D. Склеп Элизабет

На каменной плите выбита надпись: «Элизабет Дёрст». В склепе пустой гроб, на каменном постаменте. **Рой насекомых (многоножки)** [swarm of insects (centipede)] выползает из глубины склепа и нападает, если потревожить гроб.

23E. Склеп Розы

На каменной плите выбита надпись: «Розвальда Дёрст». Внутри – пустой гроб, на каменном постаменте.

Если останки Розы (см. локацию 20) перенести в гроб, то дух ребенка обретет покой и исчезнет навсегда. Герой, одержимый Розой, больше не считается одержимым (также смотрите раздел «Развитие сюжета» в локации 20).

23F. Склеп Шипа

На каменной плите выбита надпись: «Шипболдт Дёрст». Внутри – пустой гроб, на каменном постаменте.

Если останки Шипа (см. локацию 20) перенести в гроб, то дух ребенка обретет покой и исчезнет навсегда. Герой, одержимый Шипом, больше не считается одержимым (также смотрите раздел «Развитие сюжета» в локации 20).

24. Комнаты, начинающих членов культа

Деревянный стол и четыре стула стоят в восточной части комнаты. А в западной четыре ниши с набитыми затхлой соломой тюфяками.

25. Колодец и комнаты культистов

Колодец, на 3 фута выступающий из земли и 4 фута радиусом, уходит вниз на 30 футов к воде. Деревянное ведро висит на подъемном механизме.

Пять комнат по бокам когда-то служили пристанищем для важных членов культа. В каждой стоит деревянная кровать с затхлым соломенным тюфяком и деревянный сундук для хранения личных вещей. Все сундуки закрыты на ржавый железный замок, открыть который можно с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15.

Сокровище

Кроме бесполезных личных вещей в каждом сундуке содержатся некоторые ценности.

25A. В сундуке лежит 11 зм и 60 см в кошельке из человеческой кожи.
25B. В сундуке лежат три моховых агата (по 10 зм каждый) завернутые в черную ткань.
25C. В сундуке лежит черная кожаная повязка на глаз с вшитым в нее сердоликом (стоит 50 зм).
25D. В сундуке расческа из слоновой кости с серебряными зубчиками (стоимостью 25 зм).
25E. В сундуке посеребренный короткий меч (стоимостью 110 зм).

26. Скрытая яма с шипами

Призрачное пение, слышимое в подземельях, становится заметно громче, когда идешь по этому туннелю. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 обратит внимание героев на отсутствие следов. Герои, обыскивающие пол в поисках ловушек, найдут яму глубиной 10 футов и шириной 5 футов, укрытую гнилыми досками, забросанными грязью. На дне ямы заточенные деревянные колья. Первый герой, ступивший на укрытие рухнет вниз, упадет и получит 3 (1к6) дробящего урона от падения и 11 (2к10) колющего урона от шипов.

27. Обеденный зал

В этой комнате стоит деревянный стол, возле которого расположены длинные скамьи. На грязном полу лежат человеческие кости – остатки злодейских пиршеств культа.

В центре южной стены темная ниша (локация 28). Герои, которые приблизятся на 5 футов к нише привлекут внимание существа, обитающего в ней.

28. Кладовка

В этой нише затаился **грик** [grick], который выскальзывает и нападает на первого персонажа в 5 футах от него, которого увидит. Героев с пассивной Мудростью [Восприятие] ниже 12 он застает врасплох.

29. Встреча с вурдалаками

Призрачное пение отсюда слышится особенно сильно, и оно идет с севера. Когда один или несколько героев дойдут до середины крестообразного туннеля, четыре **упыря** [ghouls] (бывших культиста) выбираются из земли в местах, отмеченных X на карте, и нападают. Сражаются они пока не будут уничтожены.

30. Лестница вниз

Любому герою, стоящему наверху этой лестницы длинной в 20 футов, понятно, что призрачное пение идет откуда-то снизу. Герои, спустившиеся вниз по ступенькам, прибывают в локацию 35.

31. Часовня Темного владыки

Эта комната завалена заплесневелыми скелетами, прикованными к стене ржавыми кандалами. На южной стене широкая ниша и в ней раскрашенная фигура, вырезанная из дерева, изображающая худощавого мужчину с бледным лицом, в большом плаще, с левой рукой, покоящейся на голове стоящего возле него волка. В правой руке он сжимает дымчато-серый хрустальный шар.

В комнате есть два выхода: на западной и северной стенах. Пение идет с запада.

Деревянная фигура изображает Страда, которому культисты приносили жертвы в пустых надеждах, что тот придет и откроет им темные тайны. Если герои коснуться изваяния или заберут хрустальный шар из ее руки, вокруг появляются пять **теней** [shadows] и нападают на них. Эти тени являются духами почивших здесь культистов и преследуют тех, кто бежит даже за пределами комнаты.

Скелеты у стен всего лишь безобидные декорации.

Скрытая дверь

Герои, обыскивающие комнату в поисках тайных дверей, могут найти скрытую дверь в середине восточной стены при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10. Это обычная (хотя и полусгнившая) деревянная дверь, укрытая под слоем глины. За дверью каменная лестница, длиной в 10 футов, ведущая к маленькой площадке (локация 32).

Сокровище

Хрустальный шар стоит 25 зм. Его можно использовать как магическую фокусировку [arcane focus], но он не волшебный сам по себе.

32. Потайной люк

Лестница заканчивается на площадке высотой 6 футов. Потолок состоит из плотно прилегающих друг к другу досок, с деревянным люком. Люк заперт отсюда и его можно распахнуть и выбраться в охотничью комнату (локация 3).

Развитие сюжета

После обнаружения, этот люк можно использовать, чтобы быстро покинуть подземелья.

33. Кабинет лидера культа

Дверь в юго-западном углу на самом деле замаскированный **мимик** [mimic]. Любой, кто коснется двери, приклеивается к ней, после чего мимик нападает. Также мимик нападает, если получит урон.

Над столом, в центре комнаты свисает люстра. Два стула с высокими спинками стоят у стола, а на столе лежит пустой глиняный кувшин и два глиняных графина. Железные подсвечники стоят в двух углах стола, их свечи давно истлели.

34. Комната лидера культа

В комнате стоит большая деревянная кровать с прогнившим матрасом, набитым перьями, гардероб в котором висят старые мантии, пара железных подсвечников и открытый ящик с тридцатью факелами внутри. У подножия кровати незапертый деревянный сундучок, в котором несколько предметов, в том числе волшебных (смотрите раздел «Сокровища» ниже).

Два **вурдалака** [ghast] (Густав и Элизабет Дёрст) прячутся в трещинах в стенах, отмеченных X на карте. Они бросаются вперед и нападают, если кто-то забирает вещи из сундучка. На упырях надеты рваные черные мантии.

Сокровища

Герои, обыскивающие сундучок, найдут в нем свернутый *плащ защиты [cloak of protection]*, маленькая деревянная шкатулка (незапертая), в которой сложены четыре *зелья лечения [potions of healing]*, кольчужная рубаха [chain shirt], комплект столовых принадлежностей, фляга алхимического огня [flask of alchemist's fire], фонарь «бычий глаз», набор воровских принадлежностей и книга заклинаний в желтом переплете, в котором содержатся следующие заклинания волшебника:

1 уровень: *маскировка [disguise self], опознание [identify], доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], защита от добра и зла [protection from evil and good].*
2 уровень: *тёмное зрение [darkvision], удержание личности [holdperson], невидимость [invisibility], магическое оружие [magic weapon].*

Все эти вещи забрали у искателей приключений, попавших в Баровию, а затем схваченных и убитых культом.

35. Реликварий

В этой комнате звучит призрачное пение, доносящееся из локации 38. Герои могут различить дюжину голосов снова и снова повторяющих: «Он - Древний. Он - Земля».

Культ собрал несколько реликвий, использующихся в ритуалах. Эти бесполезные предметы сложены в тринадцать ниш в стенах:

- Маленькая мумифицированная желтая рука с острыми когтями (рука гоблина) на веревочке.
- Нож вырезанный из человеческой кости.
- Кинжал с черепом крысы на рукояти.
- Шар диаметром 8 дюймов, сделанный из глаза нотика.
- Кропило вырезанное из кости.
- Свернутый плащ, сшитый из кожи упырей.
- Сухая жаба, привязанная к палочке (можно спутать с *волшебной палочкой превращения*).
- Мешочек, наполненный гуано.
- Отрезанный палец карги.
- Деревянная фигурка мумии, размером 6 дюймов, со скрещенными на груди руками.
- Железная подвеска, с изображением лица дьявола.
- Съежившаяся, высушенная голова полуросликa.
- Маленькая деревянная шкатулка, с высушенным языком дикого волка.

Южный туннель спускается вниз под углом 20 градусов в мутную воду и заканчивается ржавой подъемной решеткой (локация 37).

36. Тюрьма

Тут культисты держали заключенных, прикованными к стенам в нишах. Заключенных тут давно нет (их кости лежат в локации 27), но ржавые кандалы все еще на месте.

Тайная дверь

На южной стене есть тайная дверь, найти которую можно с успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 15. Если ее открыть, обнаружится проход в локацию 38.

Сокровища

В камере, отмеченной X на карте, висит человек в рваной черной мантии. Это скелет члена культа, который осмелился усомниться в целесообразности слепой преданности Страду. Герои, обыскивающие скелет, обнаружат золотое кольцо (стоимостью 25 зм) на фаланге пальца.

37. Подъемная решетка

Туннель преграждает ржавая железная подъемная решетка, которую можно поднять при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 20. Также ее можно поднять, используя деревянное колесо, наполовину торчащее из восточной стены в локации 38 (колесо вне досягаемости от тех, кто пришел с восточной стороны решетки). Пол под решеткой под водой на глубине 2 фута.

38. Ритуальный зал

В этой затопленной комнате культ проводил свои ритуалы. Отсюда раздается пение, слышимое по всему подземелью, но как только герои заходят в подземелье наступает гнетущая тишина.

> Песнопения прекращаются, пока вы оглядываете комнату, величиной в сорок квадратных футов. Гладкие каменные стены создают тут хорошую акустику. Простенькие каменные колонны поддерживают потолок, а разом в западной стене ведет в темную пещеру, заваленную мусором. Пол покрыт мутной водой. Ступеньки поднимаются на сухой каменный выступ, идущий вдоль стены. В центре комнаты расположен восьмиугольный помост, куда тоже ведёт лесенка. Прямо над каменным алтарем, в центре помоста, болтаются ржавые цепи. На алтаре вырезаны изображения скалящихся упырей, и он покрыт высохшей кровью.

Глубина воды – 2 фута. Помост и выступ поднимаются на 5 футов от земли (на 3 фута от воды), а потолок в 16 футах (11 футах от помоста и выступа). Цепи, свисающие с потолка, длинной в 8 футов – культисты пристегивали к ним пленников, подвешивая над алтарем, вскрывая их ножами и поливая алтарь свежей кровью.

У восточной стены встроено, наполовину погруженное в нее, деревянное колесо, соединенное со скрытым механизмом. Герой может использовать действие, чтобы повернуть колесо, подняв или опустив подъемную решетку (смотрите локацию 37).

Дыра в западной стене ведет в естественную нишу. Куча мусора, лежащая там, наполовину в воде – это **ползучая насыпь** [shambling mound], которого культисты прозвали Лоргот Осквернитель. Он спит, но пробуждается если на него напасть или если герои призовут культистов, но откажутся выполнить их ритуал (смотрите раздел «Кто-то должен умереть!» ниже). Герой, стоящий возле кучи мусора, может узнать, что это ползучая насыпь, если успешно пройдет проверку Интеллекта (Природа) Сл 15.

«Кто-то должен умереть!»

Если герой взберется на постамент, прочитайте:

> Пение снова возобновляется. Тринадцать темных фигур появляются на выступе вокруг комнаты. Они выглядят как люди в черных мантиях с факелами. Но огонь факела черный и будто затягивает в себя свет. На месте их лиц – пустота.
>
> «Кто-то должен умереть!» затягивают они снова и снова. «Кто-то должен умереть! Кто-то должен умереть!»

Фигуры – безобидные видения, которые нельзя повредить, изгнать или развеять.

Герои на постаменте должны принести в жертву существо на алтаре или навлекут на себя гнев культа. Они поймут это, если успешно пройдут проверку Интеллекта (Религия) или Мудрости (Проницательность) Сл 11. Чтобы жертва была зачтена, существо должно умереть на алтаре. Видениям нет дела до того, какое существо будет принесено в жертву, но их не обмануть иллюзиями.

Если герои приносят жертву, культисты исчезают, но их неутомимое: «Я – Древний. Я – Земля», снова эхом разносится по подземелью. Страд узнает о жертве и Дом смерти больше не удерживает героев (смотрите «Заключение» ниже).

Если герои спускаются с постамента, не принеся жертву, пение изменяется: «Пробудись Лоргот Осквернитель, ибо мы взываем к тебе!» Это пение заставляет бродячий холм подняться и напасть. Он преследует жертв по всему подземелью, но не покинет его. Он двигается по туннелям свободно, ему не требуется протискиваться. В начале первого хода пение снова меняется: «Грядет конец! Хвала Смерти!» Если бродячий холм умирает, пение прекращается и видения исчезают навсегда.

Концовки

Туманы Равенлофта окружают Дом смерти пока герои не взойдут на постамент и либо не принесут жертву, либо не откажутся от этого. Страда устраивают оба варианта, и он заставляет туманы рассеяться.

Жертва принесена

Дом смерти не причиняет вреда группе, которая согласилась принести в жертву живое существо на радость культу. После того, как жертва принесена, герои вольны уйти. Покинув дом, они поднимаются на 3 уровень.

Жертва не принесена

Если герои пошли против культа, не принесли жертву и либо сбежали от бродячего холма, либо убили его, Дом смерти обрушивает на них свой гнев, когда они пытаются уйти. Когда герои возвращаются наверх, они должны пройти инициативу и видят следующее:

- Все окна наглухо закрыты. Ставни и внешние стены невозможно повредить оружием и заклинаниями героев.
- Все двери исчезают и их заменяют вертящиеся косы. Герои должны пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 15, чтобы пройти через опасный дверной проем целым и невредимым. Если изучать вращение кос одну минуту, то можно вычислить, когда косы оставляют безопасный проход, во время вращения. В этом случае вместо проверки ловкости, делается проверка Интеллекта Сл 15. При провале любой из этих проверок герой получает 2к10 рубящего урона, но все равно проходит через проем. Если героя толкнуть в дверь, то он должен пройти спасбросок Ловкости Сл 15, чтобы не получить урон. Клинки невозможно обезвредить.
- Каждая комната, в которой есть камин, очаг или печка заполнена ядовитым черным дымом. Комната полностью укрыта [heavily obscured] и любой, кто начинает ход в дыме должен пройти спасбросок Телосложения Сл 10 или получит 1к10 урона ядом.
- Внутренние стены становятся гнилыми и хрупкими. Каждая секция 5 на 5 футов имеет КД 5 и 5 хитов. Ее можно уничтожить с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 10. Из уничтоженной секции стены появляется **рой крыс** [swarm of rats] и нападает на героев. Стаи крыс не покидают дом.

Считайте инициативу, пока герои не окажутся на улице. После спасения они поднимаются на 3 уровень и дом больше не представляет для них угрозы.

Приложение C: Сокровища

По всей Баровии разбросаны древние сокровища, которые могут помочь в борьбе против Страда фон Заровича и его жестоких слуг. Местонахождение трёх из них – *Тома Страда, Святого Символа Равенкинд* и *Солнечного Меча* – определяет результат гадания на картах в главе 1. Другие предметы могут быть приобретены по мере того как персонажи исследуют своё окружение по мере продвижения по сюжету.

Том Страда

Том Страда – это древний труд, написанный Страдом, являет собой трагическую историю того, как он дошёл до своего падшего состояния. Эта книга облачена в толстый кожаный переплёт со стальными кольцами и креплениями. Страницы пергамента очень хрупкие. Большинство книги написано в своеобразной скорописью, которую применяет только Страд. Пятна и время сделали большинство труда не читаемым, но некоторые абзацы остались нетронутыми и их можно прочесть. Если персонажи получат *Том Страда* и захотят прочесть эти абзацы, покажите игрокам раздел приложения F «Из Тома Страда».

Если Страд увидит, или узнает от прислужников, что том попал во владение группы, он отложит все свои цели (см. главу 1, «В туманы»), пока он не вернёт себе книгу. Когда Страд нападает, его целью становится тот, у кого находится книга.

Том Страда

Волшебные предметы

Волшебные предметы описанные здесь, если будут обнаружены, могут сыграть значительную роль в приключении.

Кровавое копьё

Оружие (копьё), необычное (требует подстройки)

Каван был беспощадным вождём, чьё племя веками жило в Горах Балинок, задолго до прибытия Страда фон Заровича. Хотя он был весьма жив, Кавану были присущи некоторые черты, присущие вампирам: он спал днём и охотился ночью, он пил кровь своих жертв, и он жил под землёй. В бою он использовал копьё измазанное кровью. Это было первое кровавое копьё – оружие которое пило кровь тех, кого оно убивал и передавало жизнь его носителю, наделяя его силами, чтобы сражаться дальше.

Кровавое копьё

Посох Галфиас

Когда вы попадаете рукопашной атакой этим магическим копьём и понижаете хиты цели до 0, вы получаете 2к6 временных хитов.

Посох Галфиас

Посох, редкое (требует подстройки)

Созданный из ветви древа Галфиас (см. раздел заразы в *Бестиарии*), посох Галфиас – это пористый отрез чёрного дерева. Его зло заставляет зверей явно чувствовать себя некомфортно в пределах 30 футов от него. Посох имеет 10 зарядов и восполняет 1к6+4 потраченных зарядов на закате каждого дня.

Если посох будет сломан или сожжён до пепла, древесина испускает ужасающий, нечеловеческий крик, который слышно на 300 футов. Все заразы [blights], которые услышат этот крик, немедленно чахнут и погибают.

Удар Вампира. Посох может быть использован как волшебный боевой посох. При попадании, он наносит урон как обычный посох, а вы можете потратить 1 заряд, чтобы восполнить количество хитов, равное урону, нанесенному этим оружием. Каждый раз, когда тратится заряд, посох истекает кроваво-красной слизью и вы должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12 или стать подверженным кратковременному безумию (см. «Безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*).

Гибель для зараз. Пока вы сонастроены с посохом, заразы и другие злые существа с типом растения не воспринимают вас враждебно, пока вы не причиняете им вреда.

Святой Символ Равенкинд

Святой Символ Равенкинд

Волшебный предмет, легендарный (требует настройки жрецом или паладином доброго мировоззрения)

Святой Символ Равенкинд – это уникальный святой символ, посвящённый добросердечным верующим Баровии. Он старше чем основание любой церкви в Баровии. Согласно легенде, он был принесен паладину по имени Лугдана [Lugdana] гигантским вороном – или ангелом в обличье гигантского ворона. Лугдана использовал святой символ, чтобы искоренять и уничтожать вампирские гнёзда до самой своей смерти. Первосвященники Равенлофта хранили и носили святой символ после кончины Лугданы.

Святой символ выполнен в виде платинового амулета в форме солнца, с большим кристаллом, закреплённым в его центре.

Святой символ имеет 10 зарядов для использования приведенных ниже свойств. Он восполняет 1к6+4 зарядов на заре каждого дня.

Сдерживание Вампиров. Действием вы можете потратить 1 заряд и выставить святой символ, чтобы он создал вспышку священной мощи. Вампиры и порождения вампира в 30 футах от святого символа при этой вспышке должны пройти спасбросок Мудрости Сл 15. При провале, они становятся парализованными на 1 минуту. Они могут повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

Изгнание нежити. Если вы обладаете способностью изгнание нежити или изгнание нечисти, вы можете потратить 3 заряда, при применении этой способности и использовании этого святого символа. При этом, нежить получает помеху на спасброски против эффектов этих способностей.

Солнечный Свет. Действием вы можете потратить 5 зарядов, пока демонстрируете святой символ, чтобы он начал производить яркий свет в 30-футовом радиусе и тусклый свет в следующих 30 футах. Свет является солнечным и длится 10 минут или пока вы не решите прекратить этот эффект (действие не требуется).

Символ Равенлофта

Волшебный предмет, легендарный (требует настройки существом доброго мировоззрения)

Символ Равенлофта – это 12-дюймовая статуэтка, выполненная из чистейшего серебра, весящая 10 фунтов. Она изображает жреца, молящегося на коленях.

Символ передал Страду архижрец Кирил Ромулич [Ciril Romulich], старый друг семьи, чтобы освятить замок и его часовню.

Находящиеся в пределах 30 футов от символа существа находятся под действием эффекта заклинания *защиты от добра и зла [protection from evil and good]*, действующего против нежити и извергов. Лишь существо подстроенное с символом может использовать прочие его свойства.

Гадание. Вы можете действием при помощи символа сотворить заклинание *гадание [augury]*, без необходимости использовать материальные компоненты. Использовав это свойство, его более нельзя использовать до следующего рассвета.

Погибель для нежити. Вы можете использовать символ как святой символ, при использовании умения Изгнание нежити или Изгнание нечисти. При этом повысьте Сл спасброска на 2.

Лечение Ран. Держа символ, вы можете действием излечить одно существо, которое видите в пределах 30 футов. Цель восполняет 3к8+3 хита, если оно не нежить, конструкт или изверг. Использовав это свойство, его более нельзя использовать до следующего рассвета.

Символ Равенлофта

Бедренная кость Святой Марковии

Оружие (булава), редкое (требует подстройки)

Бедренная кость Святой Марковии обладает свойствами *булавы распада [mace of disruption]*. Если ею будут нанесены один или несколько ударов по вампиру или порождению вампира во время одной битвы, бедренная кость рассыпается в прах как только битва подходит к концу.

В юности Марковия, последовав зову сердца, стала священником Утреннего Бога вскоре после своего восемнадцатого дня рождения. Она показала себя харизматичным проповедником и к тридцати годам обладала репутацией той, перед которой не устоять никакому злу.

Марковия долгое время считала Страда безумным тираном, но лишь после его обращения в вампира решилась выступить против него. Когда она уже собрала своих последователей и приготовилась выступить в поход на Замок Равенлофт, Страд отправил группу порождений вампира к ней в аббатство. Они выступили против Марковии и были уничтожены все до единого.

Ободрённая уверенностью после праведной победы, Марковия направилась в Замок Равенлофт. Великая битва бушевала от катакомб до парапетов. В конце-концов, Марковия так и не вернулась в Баровию, а Страд долгое время хромал скалясь от боли. Говорят, что он запер Марковию в крипте под замком, и её останки лежат там и по сей день.

Частичка святости Марковии перешла в её кости, тогда как остальное её тело истлело. Оставшаяся бедренная кость насыщена силой наносить ужасающие ранения нежити.

Бедренная кость Святой Марковии

Солнечный Меч

Оружие (длинный меч), легендарное (требует подстройки)

Солнечный меч – это уникальный клинок, когда-то принадлежавший брату Страда, Сергею фон Заровичу. В своей изначальной форме он имел платиновую рукоять и гарду, а тонкий кристальный клинок был столь же крепок, как и сталь.

Страд нанял могущественного волшебника по имени Хазан, чтобы тот уничтожил оружие после смерти Сергея. Первая часть процесса требовала, чтобы клинок покинул рукоять, и в этом Хазан преуспел. Пока Хазан был занят уничтожением клинка, его ученик украл рукоять и сбежал. Хазан позже обнаружил покалеченный труп своего ученика в Свалічском Лесу, но рукоять так и не была найдена. Чтобы избежать гнева вампира, Хазан сказал Страду, что оружие было уничтожено полностью.

Рукоять, обладавшая собственным сознанием, знает, что ей никогда не воссоединиться с изначальным клинком. Впрочем, она обладает, всеми свойствами *солнечного клинка [sun blade]*.

Сознание. *Солнечный Меч* – это разумное хаотично-доброе оружие с Интеллектом 11, Мудростью 17 и Харизмой 16. Он обладает обычным слухом и зрением в радиусе 60 футов. Оружие общается по средству передачи эмоций существу, носящему его.

Личность. Главная цель *Солнечного Меча* – это уничтожение Страда, не столько из-за того, что он хочет освободить земли Баровии от зла, но потому, что он жаждет мести за потерю кристального клинка. Оружие в тайне страшится собственного уничтожения.

Солнечный клинок (PM, стр.200)

Оружие (длинный меч), редкое (требуется настройка)

Этот предмет выглядит как рукоять длинного меча. Держа эту рукоятку, вы можете бонусным действием заставить появиться или исчезнуть клинок из чистого сияния. Пока клинок существует, этот магический длинный меч обладает свойством «фехтовальное». Если вы владеете обращением с короткими или длинными клинками, то вы владеете и обращением с солнечным клинком.

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, совершённым этим оружием, и причиняете не рубящий урон, а урон излучением. Если вы попадаете им по нежити, цель получает дополнительный урон излучением 1к8.

Клинок этого меча испускает яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет в радиусе ещё 15 футов. Это солнечный свет. Пока клинок существует, вы можете действием увеличить или уменьшить радиус и яркого и тусклого света на 5 футов каждый, с максимумом 30 футов и минимумом 10 футов для каждого.

Солнечный Меч

Приложение D: Монстры и НИП

Баровия – это земля вампиров, призраков и оборотней. Кроме них, искатели приключений, исследующие эти проклятые земли, могут встретить много чего другого, обитающего в ночи, среди чего и существа, порождённые злобой Страда. Новые монстры, которые появляются в этом приключении описаны ниже, наряду с несколькими союзниками вампиров и душами их врагов, чьи судьбы переплетаются с судьбами искателей приключений.

Монстры и неигровые персонажи представлены в алфавитном порядке. Сам Страд также представлен здесь.

Новые существа по их показателю Опасности

Существо	Опасность
Айзек Стражни	5
Баба Лысага	11
Баровийская ведьма	1/2
Верворон	2
Владимир Хорнгаард	7
Древесная зараза	7
Живая метла атаки	1/4
Зомби Страда	1
Избушка на курьих ножках бабы Лысаги	11
Мадам Ева	10
Оживленная броня Страда	6
Пидлуик II	1/4
Полукровка	1/4
Портрет-страж	1
Призрачный воин	3
Рахадин	10
Риктавио	5
Страд фон Зарович	15
Эсмеральда Д'Авенир	8

Аббат

Нет существ в Баровии старше хозяина Аббатства Святой-Марковии в Крезке. Этот безымянный святой, которого другие называют Аббатом была приглашен в аббатство после смерти Святой Марковии от рук Страда. Он стремился восстановить аббатство после его развращения, но в итоге сам ему поддался.

Ангел во плоти. Аббат – дэв, что живет вот уже тысячелетие. Как правило он принимает образ невероятного красивого священника в возрасте двадцати-тридцати лет. Более стал лет назад, дэв был отправлен с Верхних Планов [Upper Planes] защищать наследие Святой Марковии. Он вновь открыл аббатство и начал лечить больных – как телом, так и духом. Тем самым он надеялся принести в Баровию так нужный здесь свет. Какое-то время это работало, но в итоге Темные Силы начали его развращать.

Несовершенство. Грехопадение Аббата началось с приходом в аббатство Бельвью – семейства врождённо больных проказой, ищущих спасения. Дэв избавил их от их болезни, деяние, которым он заработал их вечную признательность, но так и не смог избавить их от некоторых дефектов, полученных ими при рождении. В аббате взыграла гордыня и его поглотила одержимость желанием избавить несчастных Белвью от их наследственного несовершенства. Впрочем, у семейства Белвью было своё понимание того, что значит, быть совершенным. Они не хотели быть обычными людьми. Они хотели глаза как у кошек, крылья, чтоб летать, как у летучих мышей, силу мула и ловкость змеи. Вскоре, они взмолились о желании получить эти черты животных, и Аббат, сжалившись над ними, удовлетворил их безумные желания.

Входите, Василий ван Хольц. Ранние эксперименты Аббата оказались смертельными для подопытных, но Белвью настаивали на том, чтобы он продолжил свои попытки. Однажды, аббатство посетил один Баровийский лорд. Аббат немедленно понял, что этот человек был злом, но ван Хольц подчеркнул, что он лишь желает помочь. Он поделился с Аббатом запретным знанием, обнаруженным им в Янтарном Храме (глава 13), после чего помог Аббату превратить Белвью в полукровок – волшебную разновидность людей с животными чертами, как хорошими, так и плохими. Белвью были счастливы, хотя и сошли с ума. Лишь после этого ван Хольц открыл свою настоящую личность Страда фон Заровича. Каким-то образом дэв понял, что любые попытки убить Страда будут бесплодны – что древнее проклятие, лежащее на земле не даст вампиру окончательно умереть, по крайней мере не в Баровии.

Невеста Страда. Страд доверился Аббату, жалуясь на своё проклятие. Он сказал дэву, что он желает более всего на свете покинуть Баровию. Разыгранная им сцена завоевала расположение дэва и Аббат, став марионеткой в руках Страда, задался целью найти лекарство от «недуга» Страда. Аббат убеждён, что лекарство состоит в воссоединении Страда с его утерянной любовью, что снимет проклятие с Баровии. Аббат недавно завершил работу над големом из плоти в виде невесты, созданным из частей тел мёртвых женщин. Пока Белвью томятся в богадельне аббатства, сам Аббат даёт его созданию уроки этикета и дамских манер поведения, чтобы он мог «её» формально представить Страду и «она» смогла завоевать его любовь.

Страд не питает никакого интереса к голему-невесте, но ему доставляет удовольствие совращать бывшее когда-то ангелом существо и заставлять Аббата совершать всё больше порочных поступков.

Характеристики. Используйте характеристики **дэва** [deva] из *Бестиария*, но измените мировоззрение Аббата на законно-злое.

Черты Аббата

Идеал. «Я хочу избавить Баровию от её болезни. Отдав дьяволу то, чего он жаждет, я принесу избавление ему и его земле.»

Привязанность. «Я люблю существ, которых создаю, включая моих прекрасных големов и полукровок.»

Слабость. «Я не подвержен пагубному влиянию. Моё сердце чисто, а намерения благородны и добры.»

Айзек Стражни

Айзек и его сестра были рождены в Валлаки. Одним утром, отец и дядя взяли их половить рыбу на Озере Заровича. По пути обратно в город, на Айзека напал лютый волк и откусил ему правую руку. Пока дядя отвлекал зверя, отец отнес его в город. Его сестра убежала и спряталась в лесу, и с тех пор её больше никто не видел.

В отличии от сестры, Айзек был рожден без души. Со временем он забыл про пропавшую сестру, и научился жить со своей ущербностью.

Убийца-Сирота. Родители Айзека поддались горю, оставив его сиротой. В итоге он стал социопатом. Другие дети безжалостно издевались над ним из-за мертвой семьи и откушенной руки, однако он стал довольно крупным ребенком, и ему не составило никого труда убить их всех, а после избавиться от тел. В конце концов он был пойман с поличным

и доставлен к бургомистру. Но вместо того, чтобы наказать мальчика за преступления, Барон Валкович помиловал Айзека и приютил в своём доме. С тех пор он безгранично предан бургомистру и пользуется властью своего положения и комфортом особняка своего хозяина. Когда Айзек не исполняет волю бургомистра, он в огромных количествах потребляет вино.

Дьявольский дар. Одним утром, после многих лет грязной работы на барона Валлаковича, Айзек проснулся в пьяном ступоре и обнаружил, что взамен утраченной руки у него отросла новая.

У новой конечности были колючие шипы, удлиненные пальцы и длинные ногти. Щелчком пальцев он смог создавать огонь, и теперь использует это пламя, чтобы внушать дьявольский страх каждому жителю Валлаки.

Коллекционер кукол. Пожалуй, еще более тревожным, чем его дьявольская рука и убийственная натура, является коллекция кукол Айзека, которую он держит в своей спальне в особняке бургомистра. Айзек мечтает о прекрасной молодой девушке, и на протяжении долгих лет он заставляет местного игрушечных дел мастера по имени Гадоф Блинский делать кукол, похожих на неё. Этой девушкой является Ирина Коляна, хотя Айзек не знает её имени.

Семья навсегда. Айзек мечтает об Ирине. Если он увидит её, то попробует забрать её силой в особняк бургомистра. Если ему это удастся, то он будет держать её в плену в своей спальне (глава 5, область N3j). Ни Айзек, ни Ирина не знают, что они брат и сестра. Ирина бежала после того, как Айзек подвергся нападению страшного волка и потерялся в лесу. Она несколько дней бродила в шоке, пока её не нашел и не усыновил Колян Индрович из деревни Баровия. Айзек испытывает к ней нездоровое влечение, и не позволит никому и ничему встать между ними.

Айзек Стражни

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 112 (15к8 + 45)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	9 (–1)	15 (+2)

Навыки Запугивание +8, Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 5 (1800 опыта)

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда Айзек попадает им (уже включено в атаку).

Действия

Мультиатака. Айзек совершает две атаки своим боевым топором.

Боевой топор. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящего урона, или 15 (2к10 + 4) при ударе двумя руками.

Бросок пламени. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дальность 60 фт., одна цель. *Попадание:* урон огнём 10 (3к6). Если целью является объект, который может загореться, и он не надет и не находится в чьих-то руках, он загорается.

Черты Айзека Стражни

Идеал. «Страх – мощнейшее оружие. С его помощью я получаю всё, что хочу».
Привязанность. «Я верен своему хозяину – Барону Валлаковичу, приведшему меня в свой дом. И хоть он не часть семьи, я отдам за него свою жизнь».
Слабость. «Я сделаю что угодно и убью кого угодно, лишь бы найти свою сестру».

Баба Лысага

Две женщины отдали свои жизни за Страда фон Заровича. Первой была Королева Равеновия ван Ройен [Queen Ravenovia van Roeyen], биологическая мать Страда. Второй была повитуха королевы, верная последовательница Матери Ночи [Mother Night] по имени Баба Лысага [Baba Lysaga]. Она была той, кто вырастил Страда и наставил его на путь следования по стопам отца. Она потом была той, кто почувствовал предрасположенность к величию и тьме в Страде, превосходящую таковые у любого смертного. Лысага уверовала тогда, как и продолжает верить сейчас, что она и есть настоящая мать Страда.

Другая Мать. Когда Страд был ещё младенцем в колыбели, Баба Лысага творила защитные заклинания на него и прокрадывалась в его детскую грозовыми ночами, чтобы петь ему волшебные песни. Она также поместила «искру магии» в него, чтобы он наверняка стал заклинателем.

Нездоровая привязанность Бабы Лысаги к малышу Страду не осталась незамеченной. Получив несколько беспокойных донесений, Королева Равеновия силой изгнала повитуху из королевства. Лысага более не видела Страда, но ей удалось выжить, чтобы узреть триумфы своего любимого мальчика, который всегда был для нее благословенным. Не смотря на ужасы, которые принёс Страд, Лысага видит в нём идеального ребёнка, которого она принесла в этот мир. Страд является единственным, что имеет значение в её жизни.

Ближняя Мать. Во время своего изгнания, Баба Лысага провела множество жертвоприношений Матери Ночи, умоляя её лишить Королеву Равеновию здоровья и послать ей смерть. Желание Лысаги спустя некоторое время сбылось, и после того, как Страд осел в долине Баровия, Лысага переехала настолько близко, насколько посмела.

В глубине своего порочного сердца Лысага знает, что Страд никогда не примет её в качестве своей настоящей матери, но для неё невыносимо это его отвержение. В результате, она никогда не выступала против него. Потому она продолжает жить в своём постоянном отрицании, коротая дни, месяцы и годы в практике своей злой магии и поисках путей помощи своему «сыну».

Воронья гибель. В Замке Равенлофт у Бабы Лысаги есть союзники – ковен ведьм. При помощи их, Лысага узнала о возможной угрозе для Страда: тайном сообществе верворонов, называющих себя Хранителями Пера, группе, использующей обычных воронов в качестве шпионов.

Страд не воспринимает верворонов как серьёзную угрозу, но Лысага восприняла их как угрозу своему существованию. После длительных поисков и разведки, она узнала, что верворонов укрываются на винодельне Винный Волшебник (глава 12) и она начала войну против неё. Вдобавок она заключила союз с безумными друидами с Холма Былого (глава 14), убедив их в том, что она родила Страда, которого друиды почитают как бога. С друидами на своей стороне, она собирается избавиться от угрозы верворонов в Баровии.

Дары Матери Ночи. Богиня Матерь Ночи наградила Бабу Лысагу волшебными дарами в награду за неугасающую верность Страду. Её кожа крепка как камень, она хорошо сопротивляется вредоносной магии и она защищена от магии прорицания. Матерь Ночь также поделилась с Лысагой секретом долголетия, который требует от неё купаться в крови животных в ночи полнолуния. Если же у неё не получится сделать это однажды, она быстро постареет и превратится в прах и кости за несколько мгновений.

Баба Лысага

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (естественный доспех)
Хиты 120 (16к8+48)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	13 (+1)

Спасброски Мдр +7
Навыки Магия +13, Религия +13
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Бездны, Общий, Драконий, Дварфийский, Язык гигантов
Опасность 11 (7200 опыта)

Перевёртыш. Баба Лысага может действием обратиться в рой насекомых (мух) или обратно в её истинную форму. Пока в форме роя, она имеет скорость ходьбы 5 футов и скорость полёта 30 футов. Всё, во что она одета, превращается вместе с ней, но не то, что она несёт в руках.

Благословение Матери Ночи. Баба Лысага защищена от магии прорицания, как если бы на неё было сотворено заклинание *необнаружимость [nondetection].*

Использование заклинаний. Баба Лысага является заклинателем 16 уровня. Её способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 17, +9 к атакам заклинаниями). Баба Лысага обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты [acid splash], огненный снаряд [fire bolt], свет [light], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation]*
1-й уровень (4 ячейки): *обнаружение магии [detect magic], волшебная стрела [magic missile], усыпление [sleep], ведьмин снаряд [witch bolt]*
2-й уровень (3 ячейки): *корона безумия [crown of madness], увеличение/уменьшение [enlarge/reduce], туманный шаг [misty step]*
3-й уровень (3 ячейки): *рассеивание магии [dispel magic], огненный шар [fireball], молния [lightning bolt]*
4-й уровень (3 ячейки): *усыхание [blight], Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles], превращение [polymorph]*
5-й уровень (2 ячейки): *облако смерти [cloudkill], обет [geas], наблюдение [scrying]*
6-й уровень (1 ячейка): *заданная иллюзия [programmed illusion], истинное зрение [true seeing]*
7-й уровень (1 ячейка): *перст смерти [finger of death], таинственный мираж [mirage arcane]*
8-й уровень (1 ячейка): *слово силы: оглушение [power word stun]*

Действия

Мультиатака. Баба Лысага проводит три атаки своим боевым посохом.

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6+4) дробящий урон, или 8 (1к8+4) дробящий урон если урон двумя руками.

Призыв Роя Насекомых (Перезарядка после Короткого или Продолжительного отдыха). Баба Лысага вызывает 1к4 **роя насекомых** [swarms of insects]. Вызванный рой появляется в незанятом месте в пределах 60 футов от Бабы Лысаги и действует как её союзник. Так продолжается пока рой не погибнет или пока Баба Лысага не распустит его действием.

Черты Бабы Лысаги

Идеал. «Нет любви большей, чем материнская любовь к сыну.»
Привязанность. «Я матерь Страда. Любой, кто сомневается в этом сгниёт.»
Слабость. «Я не успокоюсь, пока последний из врагов моего сына не будет уничтожен.»

Баровийская ведьма

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 10
Хиты 16 (3к8+3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Магия +4, Восприятие +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Использование заклинаний. Ведьма является заклинателем 3 уровня. Её способность к заклинаниями основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к броску попадания заклинанием). Ведьма обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation], луч холода [ray of frost]*
1-й уровень (4 ячейки): *луч болезни [ray of sickness], усыпление [sleep], Жуткий смех Таши [Жуткий смех Таши]*
2-й уровень (2 ячейки): *смена обличья [alter self], невидимость [invisibility]*

Действия

Когти (Требует смены обличья). *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящий урон. Эта атака считается магической.

Кинжал. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) колющий урон.

Баровийская ведьма

Они предпочитают жить в тени и могут видеть в темноте. Во время путешествия на открытом воздухе они используют заклинания, изменяющие внешность, чтобы принимать менее заметные формы. Также, они используют эти заклинания, чтобы отращивать длинные и острые когти и атаковать ими.

Братья и сестры Страда. Баровийские ведьмы никогда не сомневаются. В обмен на власть они пойдут на сделку с любым. Но и предадут они любого по той же причине. Их единственный страх – Страд, его желания – закон. Баровийские ведьмы иногда называют себя братьями и сестрами Страда, но никогда не упоминают это при нем.

Стаи крыс и кошек. Баровийские ведьмы – навязчивые коллекционеры, каждая из которых считает, что почти все найденное ими – кусок сломанной кости, мертвый грызун, горстка пыли или какой-то другой бесполезный предмет или субстанция – может быть ценным или полезным как компонент заклинания, ритуальный объект, или ингредиент зелья.

Баровийские ведьмы используют заклинание Поиск Фамильяра для вызова четырех фамильяров. Особенно любят кошек, хотя змеи и жабы тоже распространены. Эти животные скрываются среди беспорядка в логове ведьм и редко блуждают вдалеке от их мерзких хозяев.

Верворон

Верворонны – скрытные и необычайно осторожные ликантропы, доверяющие друг другу, но опасающиеся почти всех остальных. Несмотря на то, что они отлично смешиваются в обществе, в котором они находятся, верворонны уважают местные законы и стараются творить добро, когда это только возможно.

В их человеко-гибридных формах верворонны предпочитают легкое оружие. Они не стремятся атаковать Укусом в форме ворона, так как боятся распространить свое проклятие на тех, кто этого не заслуживает, или кто будет им злоупотреблять .

Благодать верворонов. Верворонны именуют свои сплоченные общины, называемые «Благодатью». Благодать верворонов обычно насчитывает от 7 до 12 оборотней. Неудивительно, что верворонны хорошо ладят с обычными воронами и часто прячутся среди них у всех на виду.

Щедрые коллекционеры. Верворонам нравится собирать блестящие безделушки и драгоценные вещицы. Но вместе с тем они любят делится своим богатством с нуждающимися и в своих гуманоидных формах, верворонны скромно жертвуют на благотворительность. Они предпринимают меры, чтобы уберечь волшебные предметы от злых рук, пряча их в тайных укрытиях.

Верворонны как игровые персонажи. В *Бестиарии* есть правила для создания персонажей страдающих ликантропией. Следующий текст касается конкретно персонажей верворонов.

Персонаж с проклятием ликантропии воронов получает Ловкость 15, если она еще не равна этому значению или выше его. Броски атаки и урона на укус верворонов зависит от Силы или Ловкости, в зависимости от того какая характеристика выше. Укус верворонов в форме воронов наносит 1 колющего урона (модификатор способности не применяется к этому урону) и несет проклятие ликантропии; см. боковую панель «Ликантропы как игровые персонажи» в статье об ликантропах в *Бестиарии*.

Верворон

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), законно-добрый

Класс Доспеха 12
Хиты 31 (7к8)
Скорость 30 фт. (полет 50 фт. в облике ворона или гибридной форме)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	15(+2)	11(+0)	13(+1)	15(+2)	14(+2)

Навыки Проницательность +4, Внимательность +6
Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Чувства пассивная Внимательность 16
Языки Общий (не может говорить в облике ворона)
Опасность 2 (450 опыта)

Перевёртыш. Верворон может действием превратиться в ворона, гибрид ворона и гуманоида, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все его статистики кроме размера остаются одинаковыми во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Подражание. Верворон может подражать любым звукам, которые он уже слышал, такие как шепот человека, крик ребенка или животного. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 10.

Действия

Мультиатака (только в облике гуманоида или гибрида). Верворон совершает две атаки оружием, только одна из которых может сделана ручным арбалетом.

Укус (только в облике ворона или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1 если в форме ворона, и 4 (1к4+2) если в облике гибрида. Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет проклятой ликантропией верворона.

Короткий меч (только в облике гуманоида или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2). Ручной арбалет (только в облике гуманоида или гибрида). *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6+2).

Владимир Хорнгаард

Владимир Хорнгаард вступил в Орден Серебряного Дракона еще в молодости, и довольно быстро заслужил дружбу его основателя – серебряного дракона Аргинвоста. Став рыцарем ордена, он отправился в дальние страны, дабы вести войну против сил зла. Дракон же остался дома и, под видом благородного человека по имени Лорд Аргинвост занимался поиском новых рекрутов.

Враг Страда. Владимир борется с армиями Страда повсюду, куда бы не занесла его дорога. Когда стало ясно, что Страда не остановить, рыцари ордена сопроводили сотни беженцев в долину Аргинвоста. Но Страд смог выследил их до самого святилища ордена, и привел к нему огромную армию. Владимир, ставший по воле Аргинвост одним из полевых командиров, не смог сдержать натиск сил зла, и пал в битве, увидев перед этим как Страд убил возлюбленного Владимира – собрата по ордену сира Годфри Гвилима. Выиграв битву, Страд окружил Аргинвостхольт. Но вместо того, чтобы спрятаться, Аргинвост вышел из своего логова и до самого конца сражался с армиями Страда.

Месть в посмертии. Не желая принять свою неудачу, Владимир вернулся к жизни в качестве Ревенанта. Его ненависть и жажда мести к Страду были настолько велики, что питали не только его, но и многих его товарищей по ордену, включая и Годфри, сделав их также ревенантами. Владимир продолжает сражаться в этой безнадежной войне, даже когда Страд полностью захватил всю долину.

Владимир и его ревенанты должны были обрести вечный покой, как только Страд обратился в вампира. Но действия Страда были настолько чудовищны, что Баровия и души рыцарей оказались заперты туманами в ловушке.

Ослепленный ненавистью. Владимир ненавидит Страда, но не желает, чтобы ты тот обрек покой. Владимир хочет, чтобы Страд вечно страдал как за смерти Годфри и Аргинвост, так и за остальные преступления, в которых виноват вампир. Владимир считает, что Баровия оказалось в аду, и все, чего он хочет – чтобы Страд остался тут навеки. Хоть Владимира и злит, что он и его товарищи-рыцари заперты в этой ловушке, он считает, что это приемлимая цена за пленение вампира. Даже его любовь к Годфри не более чем просто память, укутанная в толщу ненависти.

Если бы Владимир смог отпустить свою ненависть, то его дух обрел бы покой и он вспомнил теплоту любви. Если бы Страд был побежден, пускай даже и временно, туманы, окружающие Баровию, исчезли, позволив духам Владимира и его рыцарей войти в посмертие. Тем не менее, Владимир предпочел бы наслаждаться мучениями Страда, а не заниматься становлением мира и порядка в землях Баровии. Времена его чести и доблести давно прошли.

Статистка. Владимир Хорнгаард имеет параметры **ревенанта** [revenant] с следующими изменениями:

- Мировоззрение Владимира законно-злое.
- Его Класс Доспеха равен 17 (полу-латы)
- У него 192 хита.
- Он знает Общий и Драконий языки.
- Владимир владеет двуручным мечом +2 с литой рукоятью, с гардой в виде крыльев серебряного дракона и навершия в виде драконьей головы, сжимающей в пасти черный опал. В качестве действия он может совершить две атаки мечом (+9 к попаданию). Он наносит 20 (4к6 + 6) рубящего урона при ударе. Против Страда Владимир наносит дополнительный 14 (4к6) рубящего урона.
- Опасность 7 (2900 опыта)

Черты Владимира Хорнгаарда

Идеал. «Месть – все, что у меня осталось».
Привязанность. 'Я поклялся в верности Ордену Серебряного Дракона. И пускай я нарушу приказ, но моя верность не умрет никогда».
Слабость. «Уничтожение Страда окончит муки вампира, а этого я допустить не могу».

Древесная зараза

Заразы (как описано в *Бестиарии*) являются злыми, ходячими растениями, среди которых древесная зараза выделяется особо большим размером. Она выглядит как мёртвое дерево или трент, 30 футов высотой, с пористой, древесной плотью, колючими ветвями и гибкими корнями, выглядящими как хвост. Вместо соков она сильно напитана кровью и потому не станет быстро загораться.

Плотоядная злоба. Древесная зараза питается теплокровными жертвами и получает извращённое удовольствие, учиняя кровавые сцены. Она наносит удары своими тяжёлыми ветвями и давит жертв насмерть своими корнями. Она может широко разинуть свой, наполненный зубами, рот и укусить существо, пойманное в его корни. Корни древесной заразы можно отрубить, что впрочем не наносит самой заразе никакого урона.

Враждебность к заразам. Древесные заразы часто сражаются вместе с другими видами зараз, но они ненавидят других древесных зараз и при каждом представившемся случае будут атаковать их. Древесные заразы также ненавидят трентов, на что те им отвечают лютой взаимностью.

Древесная зараза

Огромное растение, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (естественный доспех)
Хиты 14 9 (13к12 + 65)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	6 (–2)	10 (+0)	3 (–4)

Иммунитет к состояниям Ослеплённый, Оглохший
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп дальше этого радиуса), пассивное Восприятие 10
Языки Понимает общий и друидский но не может говорить
Опасность 7 (2900 опыта)

Обманчивая внешность. Пока Зараза остаётся без движения, она неотличима от мертвого дерева.

Осадный монстр. Зараза наносит двойной урон объектам и зданиям.

Действия

Мультиатака. Зараза совершает четыре атаки: две своими ветвями и две с помощью опутывающих корней. Если ей удается захватить цель, то Зараза совершает по ней атаку укусом за бонусное действие.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 19 (3к8 + 6) колющий урон.

Ветвь. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 16 (3к6 + 6) дробящий урон.

Опутывающие корни. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 15фт., одно существо, еще не захваченное Заразой. Существо захвачено (вырваться Сл 15). Пока существо не вырвалось из захвата, оно получает 9 (1к6+6) дробящего урона в начале своего каждого хода. Корни имеют КД 15 и могут быть отрезаны, если им нанесут 6 или более режущего урона за один раз. Отрезание корня не наносит урона Заразе, однако заканчивает захват.

Зомби Страда

Зомби Страда – это нежить, которая служит вампиру Страду вон Заровичу. Созданные из долгоживущих охранников замка Равенлофт, они были вызваны с помощью темной магии самим Страдом.

Омерзительные конечности. Серо-зеленая плоть зомби Страда выглядит мягкой, и его кости кажутся хрупкими. Любой удачный удар от дробящего или рубящего оружия отделяет часть тела зомби. Зомби Страда страдают от ужасной некромантской магии, которая позволяет их разорванным частям тела продолжать атаковать. Все части зомби Страда считаются одним и тем же существом, поэтому повреждение какой-либо части наносит урон всему существу.

Природа Нежити. Зомби Страда не нуждаются в воздухе и сне.

Зомби Страда

Средний нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 8
Хиты 30 (4к8 + 12)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Спасброски Мдр +0
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям Отравленный
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки Понимает язык, который знал при жизни, но не может говорить
Опасность 1 (200 опыта)

Отвратительные конечности. Если зомби получает за раз как минимум 5 дробящего или режущего урона, бросьте к20, чтобы определить, что с ним происходит:

1-8: У зомби отрублена одна нога, если у него оставалась хотя бы одна.
9–16: У зомби отрублена одна рука, если у него оставалась хотя бы одна.
17-20: Зомби обезглавлен.

Если его хиты снижаются до нуля, все части зомби погибают. До тех пор пока этого не произошло, отрезанные части влияют на инициативу зомби и имеют свои собственные действия. Отрезанные части имеют КД 8. Любой урон, который они получают вычитается из хитов зомби

Отрубленная нога не может атаковать, её скорость – 5 футов.

У отрубленной руки скорость 5 футов, и она может совершить одну атаку когтями в свой ход с помехой. При потере зомби руки он также теряет одну атаку когтями.

Если отрублена голова, зомби теряет атаку укусом и его туловище считается ослеплённым, если только голова не видит его. У отрубленной головы скорость 0 футов и. Она может совершить атаку укусом, но только если цель находится в её клетке.

Если зомби потерял ногу, его скорость снижается вдвое. Если обе ноги — он падает ничком. Если при этом у него есть руки, он может ползти. Если рука при этом осталась только одна, он по-прежнему может ползти, но скорость уменьшается вдвое. Без рук и без ног его скорость становится равной 0, и зомби не получает никаких бонусов к скорости.

Действия

Мультиатака. Зомби совершает три атаки: одну укусом и две своим когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) колющий урон.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящий урон.

Казимир Великов

Казимир, измученный и охваченный горем сумеречный эльф, провёл многие столетия в Баровии. Его народ был на грани уничтожения армиями Страда, когда они сдались. Страд оставил несколько выживших на милость вистани, которые привели их в долину Баровии, где выжившие остались жить.

Старые друзья. Преданность Казимира вистани настолько сильна, что он принял имя вистани, который пригласил его в свой клан, человека по имени Великов. Хотя Великов скончался более века назад, Казимир продолжает жить среди потомков Великова. К сожалению, он считает, что эти современные Вистани не являются ни благородными, ни просвещенными, как их предки. Не привыкший напрямую добиваться своего, Казимир надеется пережить нынешних лидеров и дожить до возвращения к старым порядкам.

Сны о Проклятых. Сестра Казимира, Патрина Великовна [Patrina Velikovna], находится в катакомбах под замком Равенлофт. Убеждённые в том, что она была конкубиной[1] дьявола Страда, Казимир и его соплеменники-эльфы забили камнями Патрину до смерти. Страд убил всех женщин в племени сумеречного эльфа, в качестве наказания за то, что тот лишил его невесты, а уши Казимира были отрезаны, чтобы наказать его за подстрекательство к расправе. Он носит капюшон, чтобы скрыть свое увечье.

Чувство утраты Казимира переплетается с кипящей яростью. Патрина теперь говорит со своим братом во сне, рассказывая ему, как годы вины и сожаления развеяли все злые мысли из её разума и очистили её замученную душу. Но Казимир не верит её словам, потому что знает, что Страд совратил Патрину и повел её по пути зла и обмана. По этой причине Казимир хочет увидеть, как вампир будет повержен, чтобы его сестру можно было спасти от её вечного проклятия.

Секреты Янтарного Храма. Патрина сказала Казимиру, что Янтарный Храм, древнее хранилище, спрятанное в баровийских горах, является местом, где Страд заключил свой пакт со злыми силами и узнал, как стать вампиром. Казимир много лет шпионит за храмом, но ему нужны искатели приключений, чтобы помочь ему преодолеть опасности. Он считает, что секрет о том, как разорвать пакт Страда и освободить Баровию от его проклятия, может быть спрятан там, но, что более важно, он думает, что в Янтарном Храме хранится секрет возрождения давно умерших к жизни.

Казимир считает, что с помощью персонажей, ему удастся узнать, как вернуть Патрину к жизни, после чего он сможет отправиться в замок Равенлофт и прекратить муки своей сестры. Казимир не подозревает, что Патрина его использует, и что её целью является стать таким же сильным вампиром, как Страд.

Статистка. Используйте блок характеристик **мага** [mage] из *Бестиария* со следующими изменениями:

- Мировоззрение Казимира – нейтральное.
- У Казимира есть темное зрение на 60 футов.
- У Казимира есть черта Наследие Фей – он с преимуществом совершает спасброски от очарования, и его невозможно усыпить магическим образом.
- Казимир носит *кольцо тепла [ring of warmth]*, а также книгу заклинаний (см. главу 5, область N9a, для списка заклинаний, которые у него есть, в дополнение к подготовленным заклинаниям).

1 Конкубина — в древнем Риме незамужняя женщина низшего сословия, находившаяся в сожительстве с мужчиной.

Черты Казимира Великова

Идеал. «Я подвёл мой народ и сестру и сейчас я должен это искупить или стать проклятым навек.»

Привязанность. «Я пытаюсь вернуть свою давно умершую сестру Патрину к жизни – даже ценой своей собственной».

Слабость. «Я верю, что мою сестру можно спасти».

Мадам Ева

Гадалка Мадам Ева живет среди Вистани, но она не одна из них. На вид ей лет семьдесят, но на самом деле, ей намного больше.

Королевская кровь. Мадам Ева – сводная сестра Страда, но Страд не знает об этом. Ее настоящее имя – Катарина, и она дочь женщины народа вистани, которую король Баров, отец Страда, затащил в постель во время одного из своих многочисленных военных походов. Мадам Ева знает, что она сводная сестра Страда, но она никому не говорила, что в её жилах течёт королевская кровь.

Матерь Ночи. Более четырехсот лет назад Катарина приехала в Баровию и устроилась на службы к Страду, она стала горничной в Замке Равенлофт. Она знала замок, как свои пять пальцев, а также присутствовала на свадьбе Сергея и Татьяны. После того, как Страд сошел с ума и убил своего брата, она сбежала из замка и укрылась вместе с народом вистани. Позже она заключила сделку с богиней Матерью Ночи, обменяв свою юностью на власть, чтобы устранять зло причерченное Страдом. Матерь Ночи превратила Катарину в нестареющую старуху, одаренную силой магического предвидения. В обличье Мадам Евы, она использует эту способность, чтобы помочь Страду. Она может посылать своих вистани с их фургонами, чтобы те посещали другие миры и приводили искателей приключений во владения Страда, в надежде, что они найдут способ уничтожить вампира или освободить Страда.

Во имя любви Страда. Тёмные Силы Равенлофта могли бы рассмотреть Мадам Еву как достойный выбор для замены Страда в качестве хозяина Равенлофта, но у неё есть все интересующие её силы и она не желает его сместить. Она скорее поможет Страду найти кого-то, кто превзойдёт его, хотя у неё есть серьёзные сомнения на счёт того, что у неё получится найти кого-то такого. Никто из её сородичей вистани не знает о настоящей личности или истинных целях Мадам Евы. Их приводит в замешательство её желание оставаться в Баровии.

Черты Мадам Евы

Идеал. «Я хочу, чтобы Страд стал свободен от своего проклятья».

Привязанность. «Сейчас мой народ – Вистани».

Слабость. «Люди, чьи судьбы я прорицаю, не столь важны. Они лишь средства, чтобы довести всё до конца.»

Оживленные объекты

Оживленные объекты созданы с помощью мощной магии для следования приказам их создателя. Если они не получили иных приказов, они следуют последнему полученному ими приказу наилучшим доступным им образом и могут действовать независимо, чтобы исполнять простые инструкции. Некоторые оживленные объекты могут общаться нормально или подражать кому-то ещё, но большинство из них являются простыми приспособлениями.

Мадам Ева

Средний гуманоид (человек), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 10
Хиты 88 (16к8 + 16)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	11 (+0)	12 (+1)	17 (+3)	20 (+5)	18 (+4)

Спасброски Тел +5
Навыки Магия +7, Обман +8, Проницательность +13, Запугивание +8, Восприятие +9, Религия +7
Чувства пассивное Восприятие 19
Языки Бездны, Общий, Эльфийский, Инфернальный
Опасность 10 (5900 опыта)

Использование заклинаний. Мадам Ева является заклинателем 16го уровня. Её способность к колдовству основывается на Мудрости (сложность спасбросков заклинаний 17, +9 к попаданию атаками заклинаний). Мадам Ева имеет следующие подготовленные заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет [light], починка [mending], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1-й уровень (4 ячейки): *порча [bane], приказ [command], обнаружение добра и зла [detect evil and good], защита от добра и зла [protection from evil and good]*
2-й уровень (3 ячейки): *малое восстановление [lesser restoration], защита от яда [protection from яд], божественное оружие [spiritual weapon]*
3-й уровень (3 ячейки): *сотворение пищи и воды [create food and water], разговор с мёртвыми [speak with dead], духовные защитники [spirit guardians]*
4-й уровень (3 ячейки): *предсказание [divination], свобода перемещения [freedom of movement], страж веры [guardian of faith]*
5-й уровень (2 ячейки): *высшее восстановление [greater restoration], оживление [raise dead]*
6-й уровень (1 ячейка): *поиск пути [find the path], поражение [harm], истинное зрение [true seeing]*
7-й уровень (1 ячейка): *огненная буря [fire storm], регенерация [regenerate]*
8-й уровень (1 ячейка): *землетрясение [earthquake]*

Действия

Кинжал. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) колющий урон.

Проклятие (Перезаряжается после Продолжительного отдыха). Мадам Ева избирает целью одно существо, которое она может видеть в пределах 30 футах от неё. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17 или стать проклятой. Пока цель проклята, она ослеплена и оглушена. Проклятие длится пока его не снимут заклинанием *высшее восстановление [greater restoration], снятие проклятия [remove curse]* или похожей магией. Когда проклятие спадает, Мадам Ева получает 3к6 психического урона.

Сглаз (Перезаряжается после Короткого или Продолжительного отдыха). Мадам Ева избирает целью одно существо, которое она может видеть в пределах 10 футах от неё и творит на неё одно из следующих заклинаний (сложность спасброска 17), которым не требуется ни соматических, ни материальных компонентов: *дружба с животными [animal friendship], очарование личности [charm person], удержание личности [hold person].* Если цель преуспевает в начальном спасброске, Мадам Ева становится ослеплённой до конца своего следующего хода. Как только цель преуспевает в спасброске против этого эффекта, она становится иммунной к способности Сглаз всех вистани на 24 часа.

Искусственное происхождение. Оживленный объект не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

Магия, которая оживляет объект рассеивается, когда хиты объекта опускаются до 0. Оживленный объект, хиты которого опустились до 0, перестаёт быть оживлённым и слишком повреждён, чтобы представлять хоть какую-то ценность.

Живая метла атаки

Живую метлу атаки легко спутать с метлой полёта. Она атакует существо, которое берёт её в руки или пытается оседлать.

Летающая метла. Некоторые живые мётлы атаки позволяют их создателям ездить на них. В таком случае они ведут себя как обычные *мётлы полёта [broom of flying].* Живая метла атаки, впрочем, может нести только половину веса, который может переносить метла полёта (см. главу 7, «Сокровища», в *Руководстве Мастера*).

Живая метла атаки

Маленький конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (естественный доспех)
Хиты 17 (5к6)
Скорость 0 фт., полёт 50 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	1 (–5)	5 (–3)	1 (–5)

Иммунитет к урону яд, психический
Иммунитет к состояниям Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощенный, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Сбитый с ног
Чувства слепое зрение 30 фт. (слеп дальше этого радиуса), пассивное Восприятие 7
Языки -
Опасность 1/4 (50 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Метла становится выведенной из строя, пока находится в поле антимагии. Если она станет целью *рассеивания магии [dispel magic]*, метла должна будет пройти спасбросок Телосложения со сложностью, равной сложности спасброска от заклинаний сотворившего рассеивание и, при провале, потерять сознание на 1 минуту.

Обманчивая внешность. Пока метла не двигается и не летает, её невозможно отличить от обычной метлы.

Действия

Мультиатака. Метла совершает две рукопашных атаки.

Рукоятка. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 5 (1к4+3).

Реакции

Оживлённая атака. Если метла оставалась без движения и существо хватается за неё, метла должна пройти проверку Ловкости, противопоставленную проверке Силы существа. Если метла побеждает в этом состязании, она вырывается из хватки существа и проводит рукопашную атаку против него с преимуществом на эту атаку.

Избушка на курьих ножках Бабы Лысаги

Баба Лысага построила избушку на гнилом пне огромного дерева, сваленного давным-давно. Но лишь после того, как она поместила внутрь волшебный самоцвет, избушка обрела некое подобие жизни. По велению Бабы Лысаги избушка выдёргивает свои гигантские корни из земли и может передвигаться, будто паукоподобное чудище, сотрясая землю вокруг с каждым шагом. Избушка атакует размахивая и пытаясь наступить своими корнями. Она также может использовать их для того, чтобы метать камни.

Внутренне убранство избушки. Избушка представляет собой 15-футовую квадратную лачугу с покатой соломенной крышей. Мебель внутри прибита к полу, потому что избушка сильно раскачивается при ходьбе.

Сердце избушки. Самоцвет, который дал жизнь избушке Бабы Лысаги ранее был зарыт на винограднике Винного Волшебника. Самоцвет был одним из трёх камней, которые магией вдыхали жизнь в лозы винограднике, что гарантировало производство лучших сортов вин. Баба Лысага украла один из самоцветов и извратила его магию, использовав её для оживления своей избушки.

Избушка на курьих ножках

Громадная конструкция, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (естественный доспех)
Хиты 263 (17к20 + 85)
Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	7 (–2)	20 (+5)	1 (–5)	3 (–4)	3 (–4)

Иммунитет к урону яд, психический
Иммунитет к состояниям Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощенный, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Сбитый с ног
Чувства слепое зрение 120 фт. (слеп дальше этого радиуса), пассивное Восприятие 6
Языки ---
Опасность 11 (7200 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Избушка становится выведенной из строя, пока волшебный самоцвет, который её оживляет, находится в поле антимагии. Если она станет целью *рассеивания магии [dispel magic]*, избушка должна будет пройти спасбросок Телосложения со сложностью, равной сложности спасброска от заклинаний сотворившего рассеивание и, при провале, потерять сознание на 1 минуту.

Осадный монстр. Избушка наносит удвоенные повреждения предметам и сооружениям.

Действия

Мультиатака. Изба совершает три атаки корнями. Одна из них может быть заменена на атаку камнем.

Корень. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 60 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 30 (4к10+8).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +12 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 21 (3к8+8).

Удаление самоцвета из избушки делает её недееспособной. Впрочем, это легче сказать, чем сделать. Сияющий самоцвет находится в выемке на пне, расположенной под прогнившими половыми досками избушки. Половые доски можно вырвать, преуспев в проверке Силы Сл 14, или разбить, нанеся им 10 урона. Как только доски будут убраны с пути, существо может добраться до самоцвета. Но если кто-то попытается сделать это, когда избушка будет оживлена, в выемке вырастают деревянные зубы, а сама она становится пастью, которая пытается откусить всё, чем пытаются удалить самоцвет. Существо, пытающееся удалить самоцвет должно для этого пройти проверку Ловкости Сл 20. При успехе проверки, существо успевает выхватить самоцвет не попав в пасть. При провале спасброска, существо получает колющий урон 10 (3к6) от укуса и ему не удаётся завладеть самоцветом.

Оживленная броня Страда

Доспех, который Страд носил в битвах при жизни, продолжает жить поныне в виде безголового, оживлённого комплекта лат. Доспех выкрашен багровой краской и украшен золотыми орнаментами на ангельскую тему.

Вещь зла. Страд наделил эту оживлённую вещь частичкой самого себя, передав доспеху столь злобный нрав, которого нет ни в одном оживлённом предмете. Он также укрепил свой доспех и сотворил на него несколько постоянных эффектов заклинаний, чтобы доспех был лучшим защитником замка.

Броня понимает Общий, но подчиняется только приказам её хозяина.

Портрет-страж

Портрет-страж выглядит как тонко написанная и прекрасная картина, обычно изображающая кого-то важного в весьма реалистичной манере. Картина и её рама связаны сильным колдунством и не могут быть разделены.

Живое изображение. Глаза фигуры, изображённой на картине, снабжены темновидением и кажется, что они следят за существами, которые находятся перед ними.

Собственные заклинания. Когда портрет-страж атакует, фигура на картине оживает и двигается так, будто она живая (хотя и двумерна). Портрет-страж не обладает эффективными рукопашными атаками, но имеет некоторым набором собственных заклинаний, которые он может творить. Когда он творить заклинание, фигура, изображённая на полотне, выполняет соматические жесты и произносит вербальные инкантации, соответствующие творимому заклинанию.

Пидлуик II

После того, как её муж умер в бою, герцогиня Дорфния Дилисня [Dorfniya Dilisnya] мечтала стать невестой графа Страда вон Заровича, но ей так и не удалось завоевать его любовь. Тем не менее, её визиты в замок были довольно частым событием, и ни один из них не проходил без её шута – восхитительного Пидлуика [Pidlwick]. Этот маленький человек был словно солнечный луч в Замке Равенлофт, и хотя он не смог развлечь Страда, его шутки и кривлянья понравились Татьяне и Сергею. В результате чего, Страд не возражал против визитов герцогини и Пидлуика.

Оживленная броня Страда

Средняя конструкция, законно-злой

Класс Доспеха 21 (естественный доспех)
Хиты 112 (15к8 + 45)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	10 (+0)	9 (–1)

Навыки Восприятие +3
Сопротивление к урону холод, огненный
Иммунитет к урону молния, яд
Иммунитет к состояниям Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощенный, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп дальше этого радиуса), пассивное Восприятие 13
Языки понимает Общий, но не может говорить
Опасность 6 (2300 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Броня становится выведенной из строя, пока находится в поле антимагии. Если он станет целью *рассеивания магии [dispel magic]*, Броня должна будет пройти спасбросок Телосложения со сложностью, равной сложности спасброска от заклинаний сотворившего рассеивание и, при провале, потерять сознание на 1 минуту.

Обманчивая внешность. Пока броня не двигается, её невозможно отличить от обычного комплекта брони.

Действия

Мультиатака. Доспех совершает две рукопашные атаки или использует Шокирующий Снаряд дважды.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к6 + 3) плюс 3 (1к6) урона молнией.

Шокирующий Снаряд. Дальнобойная атака заклинанием: +4 к попаданию (с преимуществом на бросок атаки если цель носит металлический доспех), дистанция 60 фт., одна цель. *Попадание:* урон молнией 10 (3к6).

Портрет-страж

Средняя конструкция, без мировоззрения

Класс Доспеха 5 (естественный доспех)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 0 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	1 (–5)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям Очарованный, Истощенный, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Сбитый с ног, Удерживаемый
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Общий, и до двух дополнительных языков
Опасность 1 (200 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Портрет становится выведенным из строя, пока находится в поле антимагии. Если он станет целью *рассеивания магии [dispel magic]*, портрет должен будет пройти спасбросок Телосложения со сложностью, равной сложности спасброска от заклинаний сотворившего рассеивание и, при провале, потерять сознание на 1 минуту.

Врождённое колдовство. Портрет обладает врождённой способностью творить заклинания, основанной на Интеллекте (сложность спасброска от заклинаний 12). Портрет может творить следующие заклинания, без необходимости материальных компонентов:

3/день каждое: *контрзаклинание [counterspell], корона безумия [crown of madness], гипнотический узор [hypnotic pattern], телекинез [telekinesis]*

Обманчивая внешность. Пока фигура на портрете не двигается, его невозможно отличить от обычной картины.

Стремясь угодить и желая вернуть любезность, герцогиня заказала легендарному игрушечных дел мастеру Фрицу фон Виргу [Fritz von Weerg], создать заводную куклу Пидлуика и преподнести её в качестве подарка семье Страда. И хоть герцогиня сделала это от чистого сердца – кукла не обладала способностями Пидлуика и не могла никого развеселить. Несмотря на то, что сам Пидлуик провел целые месяцы пытаясь научить чучело – оно так и не заговорило. А его движения были скорее неуклюжими, чем забавными.

Суровая зима задержала герцогиню, ее шута и чудовищное чучело в замке Равенлофт на несколько месяцев. Позднее герцогиня заболела, после чего Татьяна попросила Пидлуика остаться в замке Равенлофт.

Один Пидлуик? Фон Вирг был необычным игрушечных дел мастером – он вкладывал в свои творения частичку самого себя, вместе с безумием, которое им владело. Пидлуик II осознавал, что пока Пидлуик остается в замке Равенлофт, его жизнь лишена смысла. Поэтому он убил Пидлуика столкнув его с длинной лестницы. Остальные подумали, что это был несчастный случай. В последующие дни Пидлуик II изо всех сил старался вжиться в роль своего тезки, но его не вызывали, так как одно лишь присутствие куклы расстраивало Татьяну. В конце концов про него забыли, как про выброшенную игрушку.

Злая игрушка. Пидлуик II прячется в маленькой каморке, примыкающей к одной из гостевых спален. В редких случаях, когда кто-то останавливался там, Пидлуик выбирается из нее посреди ночи, душит гостя подушкой, а затем прячется в каморку обратно. Персонал замка никогда и не думал, что в смерти повинна игрушка, предполагая, что гости умирали во сне.

Пидлуик II

Маленький конструкт, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 10 (3к6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	8 (–1)	13 (+1)	10 (+0)

Навыки Выступление +2
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям Парализованный, Окаменевший, Отравленный
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Понимает общий, но не может ни говорить, ни писать, ни читать
Опасность 1/4 (50 опыта)

Засада. Во время первого раунда в бою, Пидлуик II имеет преимущество на атаки по всех существам, которые еще не ходили.

Действия

Дубинка. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 2 (1к4).

Дротик. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4+2).

Однако Страда было не провести. Он быстро осознал, что у заводной куклы проявился «убийственный» характер. Но вместо того, чтобы уничтожить Пидлуика II, он держал его поблизости, изредка подкидывая особо надоедливым гостям.

После смерти Сергея и Татьяны замок стал практически заброшенным, и гости, которых «развлекал» Пидлуик II, исчезли. Заводная кукла покинула каморку и нашла несколько новых мест, в которых может спрятаться. Он боится Страда и охотно следует за всеми, кто обращает на него внимание, которого он так жаждет.

На деле, Пидлуик II это крупная игрушка высотой в 4 фута, наполненная шестернями, пружинами и другими компонентами, которые настолько удачно подходят друг к другу, что создают подобие жизни. Его кожа сделана из прошитой кожи животных, туго натянутой на шарнирный деревянный каркас. Пидлуик II раскрашивает сажей глаза и рот, придавая им вид треугольников и делая улыбку и внешний вид схожим с ухмылкой хэллоуинского фонаря из тыквы.

Черты Пидлуика II

Идеал. «Как бы я хотел делать людей счастливыми».
Привязанность. «Я хотел бы найти кого-нибудь, кто не будет меня бояться и кому будет нравиться моя компания».
Слабость. «Когда я расстроен, я делаю плохие вещи».

Полукровки

Полукровки – гуманоиды, предки которых или они сами претерпели ужасные магические преобразования, в результате чего они сохранили лишь часть своей первоначальной сущности. Их гуманоидные тела включают в себя особенности различных зверей. Например у одного полукровки может быть тело дварфа, голова, сочетающая в себя черты ящерицы и кошки, рука, которая заканчивается клешнёй краба, и нога, заканчивающуюся раздвоенным копытом. У другого могут быть кожа и рога коровы, глаза паука, ноги лягушки и чешуйчатый хвост ящерицы. В результате безумных комбинаций гуманоида с животными, у полукровок довольно медленная и неуклюжая походка.

Имитирование. Голосовые связки и рты полукровок деформированы. В результате чего они говорят на искаженном Общем, смешанным с различными животными криками. Они могут превосходно имитировать звуки животных и гуманоидов, услышанных ими ранее. Полукровки недостаточно умны, чтобы использовать эти звуки как скрытую форму общения, но они могут издавать эти звуки, чтобы заманить врагов в ловушку или тем или иным образом отвлечь их.

Изгои общества. Полукровки редко приветствуется в других гуманоидных обществах, там они подвергается травле, обращаются в рабство или их попросту избегают. Как правило они живут в развалинах на окраинах цивилизации, пустых домах, или в других местах, в которых когда-то жили или строили представители других гуманоидных рас. Вне своего дома они робки и пугливы, но переступи порог их логова, и они яростно будут его защищать.

Эксперты по камуфляжу. Полукровки часто скрывают свои уродства под плащами и капюшонами. Таким образом, их можно принять за толстых людей, или худых дварфов. Они любят гримировать себя, прикрепляя к плащам разные листочки и ветки, красят свою кожу в коричневый цвет, а также плетут сети из травы, под которой удобно прятаться. Они используют такой камуфляж, когда охотятся в дикой природе или охраняют границы своих убежищ. Пока их не видно, замаскированные полукровки имеют преимущество на проверки Скрытности.

Ужасное потомство. Полукровке можно восстановить его первоначальный вид с помощью заклинания *высшее восстановление [greater restoration]*, но сделать тоже самое с их потомством уже не получится. Помочь восстановиться до первоначальной формы можно лишь тем полукровкам, что были изменены с помощью магии.

Полукровка, рожденный настоящим полукровкой, не подвергался заклинаниям или эффектам, которые могут быть отменены. Полукровка может завести ребенка с другим гуманоидом, но почти все дети, рожденные от таких родителей, являются полукровками. (Примерно один ребенок из ста рождается похожим на своего «неполукровного» родителя).

Полукровка

Средний гуманоид (полукровка), любое мировоззрение

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 26 (4к8 + 8)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	9 (–1)	15 (+2)	9 (–1)	10 (+0)	6 (–2)

Навыки Обман +2, Восприятие +2, Скрытность +3
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 1/4 (50 опыта)

Необычные черты. Полукровки имеют одну из нижеприведенных необычных черт. МП может определить её сам или бросить для этого к20.

1-3: Амфибия. Полукровка может дышать как воздухом, так и под водой.
4-9: Темное зрение. У полукровки есть темное зрение на 60 футов.
10: Полет. У полукровки есть кожаные крылья, дающие ему скорость полета 40 футов.
11-15: Острый слух и обоняние. Полукровка имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на слухе и обонянии.
16-17: Паучье лазание. Полукровка может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.
18-19: Прыжок с места. Полукровка совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и прыжки в высоту на расстояние до 10 футов. Для этого ему не требуется делать разбег.
20: Двухголовый. Полукровка с преимуществом совершает броски на проверки Мудрости (Восприятие) против состояний Ослепленный, Очарованный, Оглохший, Испуганный, Ошеломленный и Бессознательный.

Подражание. Полукровки подражают любым звукам и голосам, которые слышали раньше. Существо, услышавшее эти звуки, может понять, что это имитация, если преуспеет в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 12.

Действия

Мультиатака. Полукровка совершает две атаки: одну укусом и одну когтями или кинжалом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 3 (1к4+1).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель, *Попадание:* рубящий урон 3 (1к4+1).

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 3 (1к4+1).

Призрачный воин

Призрачный воин – это спектральный остаток солдата или рыцаря с большой силой воли, который погиб на поле битвы или умер, выполняя свою присягу. Он появляется как полупрозрачная версия его живого я.

Ведомые целью. Хотя его часто путают с призраком, призрачный воин не стремится выполнить какую-либо незавершенную цель. Он может прекратить свое неживое существование в любой момент. Его дух остается по своей воле, либо из-за верности своему бывшему хозяину, либо потому, что он считает, что он должен сделать нечто, чтобы удовлетворить свою честь или чувство долга. Например, страж, который умирает, защищая стену, может вернуться как призрачный воин и продолжать охранять стену, а затем исчезает навсегда, как только новый страж приходит на его пост или стена разрушается. Период между тем, как он умер, и временем, когда он поднимается как призрак-воин, обычно составляет 24 часа.

Увядшие воспоминания. Призрачный воин сохраняет свою личность и убеждения, которые он имел до того, как он умер, и он помнит, как он умер. Воспоминания о периоде его жизни незадолго до его смерти туманны, а его старые воспоминания забываются полностью. Призрачный воин обычно помнит последние 10 лет жизни; все, что было до этого, – непроницаемый туман.

Силовое присутствие. Хотя они и бесплотны, призрачные воины могут концентрировать энергию вокруг себя, чтобы отклонять атаки и наносить удары с большой силой. Невидимая энергетическая оболочка окружает призрачные доспехи, щит и оружие призрачного воина, которые становятся такими же твердыми, как сталь, но не препятствуют способности воина двигаться сквозь стены и другие твердые предметы.

Природа Нежити. Призрачному воину не нужен воздух, еда, питье или сон.

Рахадин

Рахадин – сумеречный эльф-камердинер Замка Равенлофт на протяжении вот уже почти пятисот лет верой и правдой служит семье Страда. Он вечный слуга Страда, давний товарищ по оружию и безжалостный воин, убивавший тысячи раз за свою жизнь.

Изгнанник. Рахадин был изгнан за отказ поклонится темному эльфу – принцу, которого он считал слабым и продажным. Позже, когда сумеречные эльфы отказались присягнуть на верность Королю Барову, Рахадин помог Барову победить их. Правящая династия эльфийского королевства была уничтожена, а на темных эльфов охотились как на кроликов. Те немногие, кто выжил, были либо обращены в рабство, либо были вынуждены жить среди вистани. Баров был так доволен Рахадином, что в итоге сделал его почетным членом семьи.

Камердинер. После смерти Барова, Рахадин продолжил сражаться за Страда, как один из его генералов. Когда войны закончились и Страд обратил свое внимание на строительство замка Равенлофт, Рахадин проследил за тем, чтобы в Баровию прибыло множество волшебников и мастеров. Спустя годы Страд назначил Рахадина управляющим замком. Рахадин был рад делать то, о чем его просит Страд. Он наводил ужас на слуг замка, регулярно подвергая порке тех, кто не выполнял свои обязанности в соответствии с его строгими стандартами.

Призрачный воин

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс Доспеха 16
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	8 (–1)	10 (+0)	15 (+2)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4
Сопротивление к урону дробящий, колющий, и рубящий от немагических атак
Иммунитет к урону холод, некротический, яд
Иммунитет к состояниям Очарованный, Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Сбитый с ног, Опутанный
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Любые известные ему при жизни
Опасность 3 (700 опыта)

Эфирное зрение. Призрачный воин может видеть на 60 футов на Эфирный план, пока он находится на материальном плане, и наоборот.

Бестелесное передвижение. Призрачный воин может двигаться через других существ и объекты, как если бы они были сложнопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если завершит свой ход внутри объекта.

Спектральная броня и щит. КД призрачного воина учитывает его спектральную броню и щит.

Действия

Мультиатака. Призрачный воин совершает две атаки своим призрачным длинным мечом.

Призрачный длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) урона силовым полем.

Эфирность. Призрачный воин может входить на эфирный план с материального или наоборот. Он виден на материальном плане, когда он находится в пограничном эфире, и наоборот, но на другом плане он не может повлиять ни на то, ни на другое.

Когда сумеречный эльф по имени Патрина Великовна [Patrina Velikovna] постучалась в двери Страда, Рахадин заметил, что она заинтриговала Страда, но её мотивы показались ему подозрительны. Патрина пыталась соблазнить Страда перспективой бессмертия – именно того, чего Страд желал больше всего на свете. Она рассказала ему о хранилище запретных знаний под названием Янтарный храм, где был скрыт секрет обретения бессмертия. В то время, как Страд занимался изучением храма, Рахадин принял на себя все дела своего хозяина, а также начал искать женщину, которая смогла бы оторвать Страда от Патрины Великовны. В этом он потерпел неудачу. Однако, цель была выполнена, когда Сергей – брат Страда, нашел Татьяну.

Татьяна была во вкусе Страда – женщина невероятной красоты и утончённых манер. Когда Страд вернулся в Равенлофт, девушка моментально попалась ему на глаза, и Рахадин с удовольствием сообщил Патрине, что в её присутствии в замке больше не нуждаются. Верность Рахадина не исчезла даже после смерти Татьяны и обращении Страда в вампира. Он продолжил исполнять приказы своего хозяина. В попытках выкинуть Татьяну из головы, Страд заманивал в замок женщин, женясь на некоторых из них, прежде чем «выпить» их жизни и превратить в порождение вампира. Рахадин следил за тем, чтобы их пребывание в Равенлофте было комфортным, преподнося им изысканные наряды и богатые украшения.

Палач. Патрина Великовна и её народ жили среди вистани, когда услышали о смерти Татьяны и проклятии Страда. Нестареющая Патрина вернулась в Равенлофт в надежде завоевать любовь Страда. На этот раз было ясно, как то, что Патрине нужно лишь могущество Страда, так и то, что он её никогда не полюбит. Рахадин предполагает, что Патрину постигнет участь других женщин, что были до неё. Однако, он оказался неправ – собственный народ забил её камнями до смерти, лишь бы Страд её не получил.

Страд огорчился от того, что сумеречные эльфы забрали у него Патрину. Заполучив её тело и похоронив её в катакомбах Равенлофта, Страд отправил Рахадина наказать сумеречных эльфов. Рахадин убил всех эльфийских женщин, чтобы мужчины больше не могли создавать потомство. Также, он отрезал уши брату Патрины – Казимиру, организовавшему казнь камнями.

Крики Мертвых. Рахадин настолько страшное существо, что каждый, находящийся на расстоянии 10 футов от него, может услышать вопли бесчисленных мужчин и женщин, убитых им при жизни. Сам Рахадин их не слышит, да и не хотел бы избавляться, даже если бы мог. Единственное, что его волнует, это Страд фон Зарович, ради которого он с удовольствием отдаст свою жизнь.

Черты Рахадина

Идеал. «Верность превыше всего».
Привязанность. «Я сын Короля Барова фон Зарович, и я буду служить его сыну – моему брату и хозяину, вечно».
Слабость. «Ради сохранения наследия фон Зарович я убил тысячи людей. И убью еще больше».

Риктавио

Несколько месяцев назад, в карнавальном фургоне в Баровию приехал красиво разодетый бард полуэльф с ручной обезьянкой на плече. Прежде чем появится в городе Валлаки, он занял заброшенную башню близ Озера Бараток. Утверждая окружающим, что занимается поиском новых актеров, он начал потчевать местное население рассказами о далеких странах.

Рахадин

Средний гуманоид (эльф), законно-злой

Класс Доспеха 18 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 135 (18к8 + 54)
Скорость 35 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	22 (+6)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Спасброски Тел +7, Мдр +7
Навыки Обман +8, Проницательность +7, Запугивание +12, Восприятие +11, Скрытность +14
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 21
Языки Общий, Эльфийский
Опасность 10 (5900 опыта)

Хор Мертвых. Любое существо, находящееся в радиусе 10 футов от Рахадина и не защищено заклинанием *сокрытие разума [mind blank]* слышит голоса тысяч людей, убитых Рахадимом. В качестве бонусного действия, Рахадин может заставить всех персонажей, слышащих крики, совершить спасбросок Мудрости Сл 16. Каждое существо получает 16 (3к10) психического урона если провалило бросок, или половину, если успешно его прошло.

Наследие Фей. Рахадин получает преимущество на спасброски от очарования и его невозможно усыпить магическим образом.

Врождённое колдовство. Врожденное колдовство Рахадина основано на Интеллекте. Следующие заклинания не требует компонентов:

3/день: *туманный шаг [misty step], призрачный скакун [phantom steed]*
1/день: *магическое оружие [magic weapon], необнаружимость [nondetection]*

Маскировка в дикой местности. Рахадин может спрятаться, даже если он слабо заслонен листвой, сильным дождём, снегопадом, туманом или другими природными явлениями.

Действия

Мультиатака. Рахадин совершает три атаки своим скимитаром, или две отравленными дротиками.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (1к6 + 6) рубящий урон.

Отравленный дротик. *Дальнобойная атака оружием:* +10 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к4 + 6) колющий урон плюс 5 (2к4) урона ядом.

Охотник на монстров. На самом деле, полуэльф импресарио является легендарным охотником на вампиров Рудольфом ван Рихтеном [Rudolph van Richten]. История ван Рихтена очень печальна. Ученый и доктор с острова Даркон [Darkon] – он женился на своей юношеской возлюбленной Ингрид и у них родился сын по имени Эразмус. Когда Эразмусу было четырнадцать его украли вистани, и продали его вампиру по имени Барон Метус [Baron Metus], чтобы тот использовал его в качестве слуги. К тому моменту, когда ван Рихтен нашел своего сына было уже поздно – барон превратил Эразмуса в вампира. Эразмус умолял отца окончить его страдания, и ван Рихтен вогнал деревянный кол ему в сердце. В отместку Барон Метус убил жену ван Рихтена, и тому пришлось жить с осознанием того, что вся его семья уничтожена. После смерти Барона Метуса от его рук, ван Рихтен посвятил свою жизнь поиску вистани и охоте на злых монстров.

Выжидание. Ван Рихтен уже не молод. Он знает, что хоть его работа еще не окончена, путь его подходит к концу. Он приехал в Баровию, чтобы убить Страда фон Заровича – величайшего из всех вампиров. Ван Рихтен изучал Страда годами, и понимает, что в прямом противостоянии не сможет его одолеть. Он должен дождаться подходящего момента и нанести удар. У него есть веские доказательства того, что пока в его царстве все спокойно, Страд впадает в своему гробу в спячку – иногда на целые годы. В это время ван Рихтен прячется у всех на виду с помощью *шапки маскировки [hat of disguise]* и защищает мысли с помощью *кольца защиты разума [ring of mind shielding]*. Он пытается узнать больше о Хранителях Пера – обществе верворонов, которые противостоят Страду. При этом стараясь не раскрывать их тайное общество пред общим врагом. Он считает, что когда придет время, вервороны могут оказаться полезны. Также ван Рихтен хочет завербовать как можно больше шпионов Страда, начиная со злых вистани.

Человек с Планом. Ван Рихтен не знает того, что его бывшая ученица – вистани доброго мировоззрения по имени Эсмеральда Д'Авенир вернулась в Баровию и ищет его. И хоть он научил её многим методам охоты на монстров, она не знает всех его трюков и личин. До сих пор они не пересекались. Если же ван Рихтен узнает о присутствии здесь Эсмеральды, то он сделает все от него зависящее, чтобы защитить её и при этом не поставить свои планы под угрозу. Если он сможет убедить группу приключенцев следить за ней, то непременно сделает это.

Ван Рихтен работает один. Проклятье, когда-то наложенное на него провидцем вистани, сулит гибель любому, с кем он сойдется. Более того, он считает, что большое количество переменных поставит его план под еще больший риск. Если он уверен, что ему грозит разоблачение, то отступает в свою башню (смотри главу 11), и в какой-нибудь другой тихий уголок в домене Страда.

Черты Риктавио

Идеал. «Злу не остаться безнаказанным».
Привязанность. «Чтобы защитить своих любимых, я должен удалиться от них и прятать от своих врагов».
Слабость. «Я проклят. И мне никогда не обрести покой».

Риктавио

Средний гуманоид (человек), законно-добрый

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 77 (14к8 + 14)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)

Спасброски Тел +4, Мдр +7
Навыки Магия +9, Проницательность +7, Медицина +7, Восприятие +7, Религия +6, Ловкость рук +4
Чувства пассивное Восприятие 17
Языки Бездны, Общий, Эльфийский, Инфернальный
Опасность 5 (1800 опыта)

Специальное снаряжение. В дополнение к своему мечу-трости, у Риктавио есть *шапка маскировки [hat of disguise], кольцо защиты разума [ring of mind shielding]* и свиток заклинания *оживления [scroll of raise dead].*

Использование заклинаний. Риктавио является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У Риктавио подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *указание [guidance], свет [light], починка [mending], чудотворство [thaumaturgy]*
1-й уровень (4 ячейки): *лечение ран [cure wounds], обнаружение добра и зла [detect evil and good], защита от добра и зла [protection from evil and good], убежище [sanctuary]*
2-й уровень (3 ячейки): *гадание [augury], малое восстановление [lesser restoration], защита от яда [protection from яд]*
3-й уровень (3 ячейки): *магический круг [magic circle], снятие проклятья [remove curse], разговор с мёртвыми [speak with dead]*
4-й уровень (3 ячейки): *защита от смерти [death ward], свобода перемещения [freedom of movement]*
5-й уровень (1 ячейка): *рассеивание добра и зла [dispel evil and good]*

Истребитель нежити. Когда Риктавио попадает по нежити атакой с помощью оружия, нежить получает дополнительные 10 (3к6) урона того же типа, что и у оружия.

Действия

Мультиатака. Риктавио совершает две атаки с помощью своего меча-трости.

Меч-трость. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6+1) дробящего урона (деревянной тростью) или колющего урона (посеребренным мечом).

Страд фон Зарович

С его острым умом и темным сердцем, Страд фон Зарович – грозный противник. Мужество и многообразие жизни были потеряны для него. Перечитайте главу 1, «В туманы», чтобы понять его характер и цели.

Хотя Страда можно встретить практически в любом месте его домена, вампир всегда встречается в месте, указанном карточкой из главы 1, если только он не был вынужден вернуться в свою гробницу в катакомбах замка Равенлофт.

Тактика Страда

Поскольку все приключение вращается вокруг Страда, вы должны грамотно отыграть его и сделать все возможное, чтобы сделать ужасным и хитрым противником персонажей игроков.

Когда вы играете сцену со Страдом, помните следующие факты:

- Страд атакует в самый выгодный момент и с самого выгодного положения.
- Страд знает, когда пора отступить. Если он получит больше урона, чем может восстановить, он движется за пределы досягаемости бойцов ближнего боя и заклинателей, или улетает (с помощью вызванных волков или роя летучих мышей или крыс, чтобы прикрыть его отступление).
- Страд наблюдает за персонажами, чтобы понять, кто из них наиболее легко поддается чужому влиянию, а затем пытается очаровать персонажей, у которых низкие показатели Мудрости, и использовать их в качестве рабов. По крайней мере, он может использовать очарованного персонажа, чтобы защищать его от других членов приключенческой партии.

Вампирские помощники

Всякий раз, когда Страд появляется в другом месте, кроме его гробницы или месте, указанном в карточке, бросьте к20 и сверьтесь с таблицей Приспешники Страда, чтобы определить, каких существ он приносит с собой, если таковые имеются.

Помощники Страда

к20	Существ
1-3	1к4 + 2 **лютых волков** [dire wolf]
4-6	1к6 + 3 **упырей** [ghoul]
7-9	1к4 + 2 **зомби Страда** [Strahd zombie] (см. приложение)
10-12	2к4 **роев летучих мышей** [swarm of bats]
13-15	1к4 + 1 **порождений вампира** [vampire spawn]
16-18	3к6 **волков** [wolf]
19-20	нет

Если персонажи находятся в помещении, существа Страда выбивают двери и окна, чтобы добраться до них, или ползут по земле, или пробираются через дымоход. Вампирское исчадие (все, что осталось от партии авантюристов, которых Страд победил давным-давно) не может войти в помещение где находится персонаж, если только его не пригласят.

Страд фон Зарович

Средняя нежить (перевёртыш), законно-злой

Класс Доспеха 16 (естественный доспех)
Хиты 144 (17к8 + 68)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	18(+4)	18(+4)	20(+5)	15(+2)	18(+4)

Спасброски Лов +9, Мдр +7, Хар +9
Навыки Магия +15, Восприятие +12, Религия +10, Скрытность +14
Сопротивление к урону некротический; дробящий, колющий, и рубящий от немагических атак
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 22
Языки Бездны, Общий, Драконий, Эльфийский, Язык гигантов, Инфернальный
Опасность 15 (13000 опыта)

Перевёртыш. Если Страд не находится под солнечным светом и не стоит в текущей воде, он может действием превратиться в Крошечную летучую мышь, Среднего Волка или Среднее облако тумана, или же принять свой истинный облик.

Находясь в облике летучей мыши, Страд не может говорить, его скорость ходьбы равна 5 футам, и у него есть скорость полёта в 30 футов. В обличии волка его скорость ровна 40 футам. Вся его характеристики за исключением размера и скорости остаётся той же самой. Всё, что он носит, превращается вместе с ним, а то, что он несёт — нет. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Находясь в облике тумана, Страд не может совершать действий, говорить и манипулировать предметами. Он ничего не весит, обладает скоростью полёта 20 футов, может парить и может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Кроме того, если через некое пространство может проходить воздух, то это же может сделать и туман, без протискивания, хотя и не может проходить сквозь воду. Он совершает с преимуществом спасброски Силы, Ловкости и Телосложения, и обладает иммунитетом к немагическому урону, за исключением урона, который он получает, находясь под солнечными лучами.

Легендарное сопротивление (3/день). Если Страд проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Туманный побег. Если хиты Страда опускаются до 0 за пределами места отдыха, он вместо того, чтобы потерять сознание, превращается в туманное облако (как сказано в описании особенности Перевёртыш), при условии, что он не находится под солнечными лучами или в текущей воде. Если он не может превратиться, он уничтожается.

Пока в туманном облике у него 0 хитов, он не может возвращаться в облик вампира, и обязан вернуться в место отдыха в течение 2 часов, иначе будет уничтожен. Достигнув места отдыха, он принимает облик вампира. После этого он становится парализованным, пока не восстановит хотя бы 1 хит. Проведя 1 час в месте отдыха с 0 хитов, он восстанавливает 1 хит.

Регенерация. Страд восстанавливает 20 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит, и он не находится ни под солнечными лучами ни в текущей воде. Если он получает урон излучением или урон от святой воды, эта особенность не действует в начале его следующего хода.

Использование заклинаний. Страд является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). У Страда подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation], луч холода [ray of frost]*
1-й уровень (4 ячейки): *понимание языков [comprehend languages], туманное облако [fog cloud], усыпление [sleep]*
2-й уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей [detect thoughts], порыв ветра [gust of wind], отражения [mirror image]*
3-й уровень (3 ячейки): *восставший труп [animate dead], огненный шар [fireball], необнаружимость [nondetection]*
4-й уровень (3 ячейки): *усыхание [blight], высшая невидимость [greater invisibility], превращение [polymorph]*
5-й уровень (1 ячейка): *оживление вещей [animate objects], наблюдение [scrying]*

Паучье лазание. Страд может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Слабости вампира. Страд обладает следующими слабостями:

Запрет. Он не может войти в жилище без приглашения одного из обитателей.

Урон от текущей воды. Он получает урон кислотой 20, если оканчивает ход в текущей воде.

Кол в сердце. Если колющее оружие, изготовленное из дерева, вонзить в сердце Страда, пока он недееспособен в своём месте отдыха, вампир станет парализованным, пока кол не вынут.

Гиперчувствительность к солнечному свету. Страд получает урон излучением 20, если начинает ход под солнечным светом. Находясь на солнечном свету, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Мультиатака (только в облике вампира). Страд совершает две атаки, только одна из которых может быть укусом.

Безоружный удар (только в облике Вампира). *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8+4) режущего урона плюс 14(4к6) урона некротической энергией. Вместо причинения урона вампир может схватить цель (Сл высвобождения 18).

Укус (только в облике Вампира или летучей мыши). *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно согласное существо или существо, схваченное Страдом, недееспособное или опутанное. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6+4) плюс урон некротической энергией 10 (3к6). Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а Страд восстанавливает такое же количество хитов. Уменьшение хитов длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0. Гуманоид, убитый этим способом, а после закопанный в землю, восстаёт следующей ночью в качестве порождения вампира, находящегося под контролем Страда.

Очарование. Страд нацеливается на одного гуманоида, которого видит в пределах 30 футов. Если цель видит Страда, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17 от этой магии, иначе станет очарована. Очарованная цель считает Страда верным другом, о котором нужно заботиться, и которого нужно защищать. Несмотря на то, что цель не находится под контролем Страда, она выполняет его просьбы и искренне прилагает все нужные усилия, и будет согласной целью для укуса .

Каждый раз, когда Страд или его прислужники делают цели что-нибудь плохое, цель может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. В противном случае эффект длится 24 часа, либо пока Страд не будет уничтожен, либо он с целью не окажутся на разных планах существования, либо пока Страд не окончит эффект бонусным действием.

Дети ночи (1/день). Страд магическим образом призывает 2к4 **роя крыс** [swarm of rats] или **летучих мышей** [swarm of bats], при условии, что на небе нет солнца. Находясь на открытом воздухе, Страд может вместо этого призвать 3к6 **волков** [wolf]. Вызванные существа приходят через 1к4 раунда, действуют как союзники вампира и подчиняются его устным командам. Звери остаются на 1 час, пока Страд не умрёт, или он не отпустит их бонусным действием.

Легендарные действия

Страд может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Страд восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Перемещение. Страд перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.
Безоружный удар. Страд совершает один безоружный удар.
Укус (стоит 2 действия). Страд совершает одну атаку укусом.

Сердце скорби

Страд может позволить себе действовать безрассудно, его жизнь дополнительно защищена особым предметом в виде гигантского хрустального сердца, которое скрыто внутри замка Равенлофт.

Любой урон, наносимый Страду, перенаправляется в сердце скорби (см. главу 4, область К20). Если сердце получает урон, который уменьшает его хиты до нуля, оно разрушается, а Страд получает любой оставшийся урон. Сердце скорби имеет 50 хитов и восстанавливает их на рассвете, при условии, что оставался по крайней мере 1 хит. Страд может, бонусным действием в свой ход, разорвать связь с Сердцем Скорби, чтобы он не получал урон, нанесенный сердцу. Страд может восстановить свою связь с Сердцем Скорби бонусным действием в свой ход, но только в Замке Равенлофт.

Эффект защиты, предоставляемый Сердцем Скорби, может леденить душу, потому как раны Страда быстро исчезают. Например, критический удар может вывихнуть Страду челюсть, но только на мгновение; вскоре она возвращается на место.

Способность Сердца Скорби поглощать урон подавляется, если он или Страд полностью находятся в области заклинания *преграда магии*.

Действия логова

В то время как Страд находится в Замке Равенлофт, он может совершать действия логова до тех пор, пока не окажется недееспособным.

По инициативе 20 (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам), Страд может применить один из следующих вариантов действий логова или отказаться от любого из них в этом раунде:

- До тех пор пока инициатива 20 до следующего раунда Страд может проходить сквозь сплошные стены, двери, потолки и полы, как будто их там нет.
- Страд контролирует на любое количество дверей и окон, которые он может видеть, заставляя каждое из них открываться и закрываться по своему желанию. Закрытые двери могут быть магически заблокированы (требуется успешная проверка силы сл. 20 для принудительного открытия), пока Страд не решит закончить эффект, или пока он снова не воспользуется этим действием лорда.
- Страд вызывает злой дух того, кто умер в замке. Привидение появляется рядом с враждебным существом, которое Страд видит, и совершает нападение на это существо, а затем исчезает. Привидение имеет параметры **спектра** [specter].
- Страд нацеливается одно Среднее или меньшее существо, которое бросает тень. Тень цели должна быть видна Страду и в пределах 30 футов от него Если цель проваливает спасбросок Харизмы Сл 17, тень отделяется от нее и становится **тенью** [shadow], которая подчиняется командам Страда, действуя по инициативе 20. Заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* или *снятие проклятья [remove curse]*, наложенное на цель, восстанавливает естественную тень, но только если ее тень-нежить не уничтожена.

Эсмеральда Д'Авенир

Эсмеральда Д'Авенир, вистана – протеже Рудольфа ван Рихтена, несмотря на то, что ее первая встреча с охотником на вампиров была крайне неприятной.

Свидетель трагедии. Когда Эсмеральда была маленькой девочкой, ее семья похитила сына ван Рихтена, Эразмуса, и отдала его в лапы вампирам. Даже спустя столько лет, она до сих пор слышит его мольбы о милосердии. Это событие преследовало её всё детство.

Ван Рихтен выследил семью Эсмеральды вскоре после похищения, но Вистани успели продать мальчика. Хотя ван Рихтен мог перебить их всех, вместо этого он выяснил у родителей Эсмеральды местонахождение своего сына. Удовлетворенный их ответами, он пощадил их жизни и отбыл, обдумывая полученную информацию. Эсмеральда обратила внимание на жест милосердия со стороны ван Рихтена и была очень этим впечатлена.

Трагическая история Ван Рихтена. В возрасте 15 лет, Эсмеральда, которую все еще беспокоило зло, причиненное ее семьей ван Рихтену, сбежала из дома. Два года спустя, пережив множество кошмарных приключений, она нашла ван Рихтена. Последний, решив, что она убийца, приставил меч к ее горлу и угрожал прикончить ее. Эсмеральда убедила его, что она просто хотела помочь найти его пропавшего сына, после чего ван Рихтен сообщил ей печальную участь его сына. Он нашел своего сына, которого уже превратили в вампира. Когда Эразмус взмолился о спасении от ужасной участи, ван Рихтен внял его просьбам и прикончил собственного сына.

Прощание. Эсмеральда оставалась вместе с ван Рихтеном два года, помогая ему выслеживать и убивать ночных монстров. Но из-за того, что ван Рихтен никогда не мог полностью доверять вистани, он хранил некоторые тайны от неё. Два охотника на вампиров начали действовать друг другу на нервы, а их перепалки происходили всё чаще. Наконец, Эсмеральда предложила разойтись, чтобы сохранить те остатки дружбы, которые у них всё ещё оставались, и ван Рихтен согласился.

Секрет Эсмеральды. После расставания с ван Рихтеном, Эсмеральда сколотила солидное состояние, часть которого она потратила на покупку фургона, чтобы перевозить свои инструменты для охоты и убийства вампиров. Во время одного из её менее удачных приключений, вервольф откусил ей правую ногу ниже колена, после чего она, хотя и избежала ликантропии, но была выбита из колеи на месяцы. Она наняла мастера, чтобы тот изготовил ей протез ноги со стопой. После нескольких попыток, ему удалось изготовить протез, который вернул ей её подвижность. С тех пор она приловчилась к его использованию и скрывает отсутствие конечности от окружающих.

Великая охота на вампиров. Путешествуя с караваном вистани, до Эсмеральды дошёл слух, что Рудольф ван Рихтен отправился в Баровию, чтобы уничтожить самого могущественного вампира из существующих. Она решила, что ему может потребоваться помощь и несколько месяцев добиралась до владений Страда. Она прибыла на своём фургоне в Валлаки и разузнала о старой башне, которая производила впечатление места, которое ван Рихтен выбрал бы себе в качестве базы. Когда она прибыла туда, она обнаружила некоторые вещи ван Рихтена, но не самого охотника на вампиров. И хотя она и волнуется о пропаже своего наставника, она также хочет завоевать его доверие и уважение. Для этого она идёт по стопам исследования ван Рихтена и наводит справки о Страде и Замке Равенлофт, намереваясь разобраться с вампиром самостоятельно.

Колода тарокка. Эсмеральда держит колоду карт тарокка в своём фургоне (глава 11, область V1). Не смотря на то, что карты не волшебные, Эсмеральда может провести гадание для персонажей (см. главу 1) также, как это может сделать Мадам Ева.

Черты Эсмеральды Д'Авенир

Идеал. «Зло, что питается невинными, является худшим из всех. И оно должно быть уничтожено».

Привязанность. «Мой наставник и учитель доктор Рудольф ван Рихтен мне как отец».

Слабость. «Я пойду туда, куда боятся ступать даже ангелы».

Эсмеральда Д'Авенир

Средний гуманоид (человек), хаотично-добрый

Класс Доспеха 17 (+1 проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 82 (11к8 + 33)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	17 (+3)

Спасброски Мдр +3
Навыки Акробатика +7, Магия +6, Медицина+3, Обман +9, Проницательность +3, Восприятие +6, Выступление +6, Ловкость рук +7, Скрытность +7, Выживание +6
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки Общий, Эльфийский
Опасность 8 (3900 опыта)

Специальное снаряжение. В дополнение к своим магическим броне и оружию, У Эсмеральды есть два *зелья великого исцеления [potion of greater healing]*, шесть фиалов со святой водой и три деревянных кола.

Использование заклинаний. Эсмеральда является заклинателем 7 уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У Эсмеральды подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], свет [light], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation]*
1-й уровень (4 ячейки): *защита от добра и зла [protection from evil and good], волшебная стрела [magic missile], щит [shield]*
2-й уровень (3 ячейки): *тёмное зрение [darkvision], открывание [knock], отражения [mirror image]*
3-й уровень (3 ячейки): *подсматривание [clairvoyance], свемning bolt [lightning bolt], магический круг [magic circle]*
4-й уровень (1 ячейка): *высшая невидимость [greater invisibility]*

Действия

Мультиатака. Эсмеральда совершает три атаки: две своей рапирой +1 и одну своим ручным топором +1 или своим серебряным коротким мечом.

+1 Рапира. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (1к8 + 5) колющий урон.

+1 Ручной топор. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящий урон.

Серебрёный Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющий урон.

Проклятие (Перезаряжается после Продолжительного отдыха). Эсмеральда избирает целью одно существо, которое она может видеть в пределах 30 футах от неё. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14 или стать проклятой. Пока цель проклята, она получает уязвимость к одному типу урона по выбору Эсмеральды. Проклятие длится пока его не снимут заклинанием *высшее восстановление [greater restoration], снятие проклятья [remove curse]* или похожей магией. Когда проклятие спадает, Эсмеральда получает 3к6 психического урона.

Сглаз (Перезаряжается после Короткого или Продолжительного отдыха). Эсмеральда избирает целью одно существо, которое она может видеть в пределах 10 футах от неё и творит на неё одно из следующих заклинаний (сложность спасброска 14), которым не требуется ни соматических, ни материальных компонентов: *дружба с животными [animal friendship], очарование личности [charm person], удержание личности [hold person]*. Если цель преуспевает в начальном спасброске, Эсмеральда становится ослеплённой до конца своего следующего хода. Как только цель преуспевает в спасброске против этого эффекта, она становится иммунной к способности Сглаз всех вистани на 24 часа.

Приложение Е: Колода Тарокка

Вистани издавна славятся мастерством гаданий. В руках провидца Вистани карты Тарокка могут рассказать истории о будущем и дать ответы на многие загадочные и темные вопросы.

Несмотря на то, что качество рисунков и изготовления карт в каждой колоде может различаться, способность карт рассказывать будущее гораздо ценнее, нежели денежная стоимость колоды.

Любой может создать колоду карт Тарокка, но вдохнуть в них дар предвидения может только тот, в ком течет кровь Вистани. Чтобы не потерять своих свойств после создания и наделения карт силой, они должны хранится в соответствии с древней традицией. Когда никто не использует карты, их необходимо заворачивать в шёлк и содержать в деревянной шкатулке.

Структура

В колоде Тарокка пятьдесят четыре карты, у каждой из них свое название. Сорок из них входят в младшую колоду и поделены на четыре масти: мечи, монеты, звезды и глифы.

Каждая масть представлена картами пронумерованными от одного до девяти плюс десятая карта, которая называется мастером масти. Карта может быть обозначена мастью или названием. Например, тройка Глифов также известна как Целитель, а карта Волшебник именуется Мастер Звезд.

Остальные четырнадцать карт – это старшая колода, символизирующая природные силы мультивселенной. Эти карты отмечены символом в виде короны и являются сильнейшими картами колоды.

Старшая колода

Карты, составляющие старшую колоду, не считаются одной мастью, хотя они часто отмечаются значком короны, чтобы отметить их важность. Каждая карта символизирует важную силу и обладает особыми правами. Вистани считают, что предсказания карт из этой колоды имеют приоритет, если при гадании одна из этих карт противоречит предсказанию более ранней карты из простой колоды.

Младшая колода

Масти и карты их представляющие детально описаны ниже.

Мечи

Эта масть олицетворяет агрессию и насилие. Эта масть воинов, будь то паладины, солдаты, наемники или гладиаторы. Она также символизирует власть и лидеров – благородных или коррумпированных.

Звёзды

Эта масть олицетворяет стремление к личной власти и контроль над вещами за пределами смертных. Это масть магов, мудрецов и интеллектуалов. Она также представляет торжество магии и науки, победу разума над религией, мистикой и суевериями.

Монеты

Эта масть олицетворяет скупость и стремление к личной и материальной выгоде. Она также символизирует чревоугодие, похоть и одержимость. На стороне добра эта масть может предложить накопление богатства на благо благотворительности или справедливого дела. На стороне зла он олицетворяет худшие аспекты жадности, что говорит о силе золота и о том, как эта власть может возвышать или уничтожать народы.

Глифы

Эта масть олицетворяет веру, духовность и внутреннюю силу. Это масть священников и тех, кто посвящает себя служению божеству, высшей власти или философским идеалам. На стороне добра она представляет силу воли и преданность делу. На стороне зла масть символизирует слабость характера, неуверенность в себе и предательство своих идеалов или убеждений. Она символизирует здоровье и исцеление, а также болезни и недуги.

Старшая колода

Название	Значение
Артефакт	Важный физический объект должен быть получен, защищен или уничтожен любой ценой
Зверь	Великая ярость или страсть; что-то зверское или недоброжелательное, скрывающееся на виду или прямо под поверхностью
Сломленный	Поражение, неудача и отчаяние; потеря чего-то или кого-то важного, без чего или кого человек чувствует себя неполноценным
Тёмный Властелин	Одинокий, могущественный злой человек, чьи цели имеют огромные и далеко идущие последствия
Донжон	Изоляция и тюремное заключение; консерватизм в мышлении, который заставляет быть узником своих убеждений
Призрак	Надвигающееся прошлое; возвращение старого врага или открытие давно похороненной тайны
Палач	Неминуемая смерть человека, ошибочно или справедливо обвиненного в совершении преступления; ложные обвинения и несправедливое судебное преследование
Всадник	Смерть; утрата богатства или имущества, ужасное поражение или окончание рода
Невинный	Важное создание, чья жизнь находится в опасности (может быть беспомощным или просто не знать об опасности)
Марионетка	Присутствие шпиона или марионетки, обладающей большой силой; встреча с марионеткой или прислужником
Туманы	Что-то неожиданное или таинственное, чего нельзя избежать; Великое приключение или путешествие, которое обернется для кого-то проверкой на прочность
Ворон	Скрытый источник информации; Удачный поворот событий; неочевидная возможность позитивного исхода
Провидец	Вдохновение и острый ум; результат предстоящего события будет зависеть от вашей сообразительности
Искуситель	Тот, кто подвергся риску или сбился с пути поддавшись искушению или глупости; тот, кто злонамеренно искушает других

Мечи

Карта	Название	Значение
Мастер Мечей	Воин	Олицетворение силы; насилие; те, кто использует силу для достижения своих целей
1 Мечей	Мститель	Справедливость и возмездие за великие грехи; те, кто стремится избавить мир от великого зла
2 Мечей	Паладин	Справедливые и благородные воины; те, кто живет по кодексу честности и чести
3 Мечей	Солдат	Война и жертва; выносливость, которая требуется, чтобы пройти тяжелые испытания
4 Мечей	Наёмник	Внутренняя сила и стойкость; те, кто борется за власть или богатство
5 Мечей	Мирмидон	Великие герои; внезапный поворот судьбы; триумф неудачника над могущественным врагом
6 Мечей	Берсерк	Суровая и варварская сторона войны; кровожадность; те, кто обладают зверским характером
7 Мечей	Сокрытый	Слепая приверженность, нетерпимость и ксенофобия; таинственное присутствие или незнакомец
8 Мечей	Диктатор	Все плохое, происходящее из-за правительства и правителей; те, кто правят через устрашение и насилие
9 Мечей	Мучитель	Страдание или беспощадная жестокость; неисправимо злой или кровожадный человек

Звезды

Карта	Название	Значение
Мастер Звёзд	Волшебник	Тайны и загадки; неизвестный; те, кто жаждут магической силы и великих знаний
1 Звезд	Превращающий	Новое открытие; появление неожиданностей; непредвиденные последствия и хаос
2 Звезд	Прорицающий	Поиски знаний умеренные мудростью; правда и честность; мудрецы и пророчества
3 Звезд	Очарователь	Внутреннее смятение, вызванное из-за путаницей, страхом неудачи или ложной информацией
4 Звезд	Преграждающий	Те, кто руководствуется логикой и рассуждением; предупреждение о пропущенной подсказке или информации
5 Звезд	Элементалист	Победа природы над цивилизацией; стихийные бедствия и щедрые урожаи
6 Звезд	Воплощающий	Магическая или сверхъестественная сила, которую нельзя контролировать; магия призванная разрушать
7 Звезд	Иллюзионист	Ложь и обман; великие заговоры; тайные общества; присутствие обмана или диверсанта
8 Звезд	Некромант	Неестественные события и нездоровые навязчивые идеи; те, кто следуют по пути разрушения
9 Звезд	Сотворяющий	Появление неожиданной сверхъестественной угрозы; те, кто считает себя богами

Монеты

Карта	Название	Значение
Мастер Монет	Плут	Любой, для кого важны деньги; те, кто считают деньги своим ключом к успеху
1 монет	Бретёр	Все, кто любит деньги и кутеж; в особенности плуты и шарлатаны
2 монет	Филантроп	Благотворительность и большие пожертвования; те, кто использует богатство для борьбы со злом и болезнью
3 монет	Торговец	Торговля; контрабанда и черные рынки; честные и справедливые сделки
4 монет	Купец	Редкие товарные или деловые возможности; обманчивые или опасные деловые операции
5 монет	Член гильдии	Объединение с единомышленниками ради общей цели; гордость за свою работу
6 монет	Попрошайка	Внезапное изменение экономического статуса или состояния
7 монет	Вор	Те, кто крадет или грабит; потеря собственности, красоты, невинности, дружбы или репутации
8 Монет	Сборщик податей	Коррупция; честность в коррумпированном правительстве или организации
9 Монет	Скряга	Накопленное богатство; те, кто необратимо несчастны или думают, что деньги бессмысленны

Глифы

Карта	Название	Значение
Мастер Глифов	Священник	Просвещение; тот, кто следует за богом, придерживается системы ценностей или более высоких целей
1 Глифов	Монах	Спокойствие; внутренняя сила и уверенность в себе; высшая уверенность, лишенная высокомерия
2 Глифов	Миссионер	Те, кто делятся мудростью и верой с другими; предупреждения о распространении страха и невежества
3 Глифов	Лекарь	Лечение; заразная болезнь, недуг или проклятие; те, кто практикуют искусство исцеления
4 Глифов	Пастух	Те, кто защищают других; тот, кто несет бремя слишком великое для одного
5 Глифов	Друид	Нерешительность и жестокость природы и тех, кто с ней связан; внутреннее смятение
6 Глифов	Анархист	Фундаментальное изменение, вызванное тем, чьи убеждения подвергаются испытанию
7 Глифов	Шарлатан	Лжецы; те, кто показывает, что верит в одно, но на самом деле считают иначе
8 Глифов	Епископ	Строгое соблюдение принципов или убеждений; те, кто замышляет и планирует
9 Глифов	Предатель	Предательство со стороны кого-то близкого и доверенного; ослабление или потеря веры

ARTIFACT
ARTIFACT

BEAST
BEAST

BROKEN ONE
BROKEN ONE

DARKLORD
DARKLORD

DONJON
DONJON

GHOST
GHOST

EXECUTIONER
EXECUTIONER

HORSEMAN
HORSEMAN

INNOCENT
INNOCENT

MARIONETTE
MARIONETTE

MISTS
MISTS

RAVEN
RAVEN

SEER
SEER

TEMPTER
TEMPTER

WARRIOR
WARRIOR

1
AVENGER
1
AVENGER

2
PALADIN
2
PALADIN

3
SOLDIER
3
SOLDIER

4
MERCENARY
4
MERCENARY

5
MYRMIDON
5
MYRMIDON

6
BERSERKER
6
BERSERKER

7
HOODED ONE
7
HOODED ONE

8
DICTATOR
8
DICTATOR

9
TORTURER
9
TORTURER

WIZARD
WIZARD

1
TRANSMUTER
1
TRANSMUTER

2
DIVINER
2
DIVINER

3
ENCHANTER

4
ABJURER

5
ELEMENTALIST

6
EVOKER

7
ILLUSIONIST

8
NECROMANCER

9
CONJURER

ROGUE

1
SWASHBUCKLER

2
PHILANTHROPIST

3
TRADER

4
MERCHANT

5
GUILD MEMBER

6
BEGGAR

7
THIEF

8
TAX COLLECTOR

9
MISER

PRIEST

1
MONK
MONK
1

2
MISSIONARY
MISSIONARY
2

3
HEALER
HEALER
3

4
SHEPHERD
SHEPHERD
4

5
DRUID
DRUID
5

6
ANARCHIST
ANARCHIST
6

7
CHARLATAN
CHARLATAN
7

8
BISHOP
BISHOP
8

9
TRAITOR
TRAITOR
9

Приложение F: Раздатки игрокам

Письмо Коляна Индировича (Версия 1)

Приветствую тех, кто могуч и отважен.

Я, смиренный слуга Баровии, славлю вас. Мы отчаянно нуждаемся в помощи и молим вас о ней.

Любовь всей моей жизни, Ирина Коляна, была охвачена столь могущественным злом, что даже добрый люд нашей деревни не в силах ее защитить. Она страдает от нанесенной ей раны, и я хотел бы спасти ее от этой напасти. У нашего общества много богатств. Я предлагаю все, что нужно вам и вашим товарищам, если вы ответите на мою отчаянную просьбу.

Поторопитесь, ибо ее время истекает! Все, что у меня есть, будет вашим!

Колян Индирович
Бургомистр

Приглашение Страда

Друзья мои,

Знайте, что это я привел вас на эту землю, в мой дом, и знайте, что лишь я могу выпустить вас из нее. Я приглашаю вас на ужин в моем замке, где мы сможем встретиться в приличной обстановке.

Ваш путь будет безопасен. Жду вашего прибытия.

Ваш хозяин,
Страд фон Зарович

Из Тома Страда

Я Древний. Я сама земля. Мое происхождение затеряно в тьме прошлого. Я был воином, я был справедлив и добр. Мое имя гремело повсюду подобно ярости праведного бога, но годы войн и убийств сточили мою душу, как ветер стачивает камень в песок.

Вся праведность ушла из моей жизни. Я обнаружил, что моя молодость и мои силы ушли, со мной осталась лишь смерть. Моя армия поселилась в долине Баровии и взяла власть над людьми во имя праведного бога, но без божественного благословения и правосудия.

Я позвал свое семейство, давно покинувшее свои древние троны, и поселил их сюда, в замок Равенлофт. Они приехали с моим младшим братом Сергеем. Он был красив и молод. Я ненавидел его и за то, и за другое.

Из всех семей в долине, одна душа сияла на фоне остальных. Редкая красавица, которую называли «совершенством», «радостью» и «сокровищем». Ее звали Татьяна, и я желал, чтобы она была моей.

Я любил ее всем сердцем. Я любил ее за молодость. Я любил ее за радость. Но она отвергла меня!

«Старик» – вот какое у меня было имя для нее, или еще «старший» и «брат». Ее сердце принадлежало Сергею. Они обручились. Дата свадьбы была назначена.

Когда она называла меня «братом», в ее глазах я видел другое имя: «смерть». Это была смерть от старости, которую она во мне видела. Она любила свою молодость и наслаждалась ей. Я же свою уже истратил.

Смерть, которую она во мне видела, заставила ее отвернуться от меня. И тогда я возненавидел смерть – мою смерть. Моя ненависть была очень сильна. Я не хотел зваться «смертью» так рано. Я заключил сделку со смертью, договор крови. В день свадьбы я убил Сергея, своего брата. Мой договор был подписан его кровью.

Я нашел Татьяну рыдающей в саду к востоку от часовни. Она убежала от меня. Она не дала мне объяснить, и я впал в необузданный гнев. Она должна была понять тот договор, который я заключил ради нее. Я преследовал ее. В конце концов она в отчаянии сбросилась со стен Равенлофта, а я смотрел за тем, как та, которую я желал больше всего, ускользает из моих рук навсегда.

Она падала тысячу футов сквозь туман. Ее так и не удалось найти. Даже я не знаю о том, что с ней случилось после.

Стрелы стражи замка пронзили мою душу, но я не умер. И не остался живым. Я навсегда стал нежитью.

С тех пор я многое узнал. «Вампир» – вот мое новое имя. Я по-прежнему жажду жизни и молодости, и я проклинаю живых за то, что они забрали у меня все это. Даже кол, вонзенный в мое сердце, не убьет меня, а только лишит способности двигаться. Но меч, тот проклятый меч, который принес Сергей! Я должен избавиться от этой ужасной вещи! Я боюсь и ненавижу его так же, как солнце.

Я часто искал Татьяну. Я держал ее в своих объятьях, но она сбежала. Она смеялась насмехалась надо мной! Она смеялась надо мной! Что мне нужно сделать, чтобы заслужить ее любовь?

Теперь я обосновался глубоко под Равенлофтом. Живу среди мертвых и сплю под камнями этого пустого замка отчаяния. Я перекрою стенами лестницы, чтобы никто не смог побеспокоить меня.

Дневник Рудольфа ван Рихтена

Уже более трех десятилетий я занимаюсь исследованием порождений тьмы и выношу их на очищающий свет истины и знаний. В одних кругах меня называют героем, в других – «мудрецом» и «великим охотником». То, что я сумел пережить бесчисленные встречи со сверхъестественными угрозами, кажется моим коллегам чудом. Врагами мое имя произносится со страхом и ненавистью.

По правде говоря, это «добродетельное» призвание началось с попыток реализации навязчивой идеи по уничтожению вампира, погубившего мое дитя, и оно превратилось для меня в утомительное и мрачное дело жизни. Даже тогда, когда началась моя жизнь как охотника на монстров, я чувствовал тяжесть времени на своих усталых плечах. Ныне я человек, который попросту слишком долго живет. Словно жалкий лич, я безнадежно связан с существованием, к которому я пришел из-за своего безумия, и, похоже, вынужден провести так всю оставшуюся вечность. Конечно же, когда-нибудь я умру, но вопрос о том, обрету ли я покой в своей могиле, отравляет мои праздные мысли и преследует меня во снах.

Думаю, что те, кто считают меня героем, изменят свое мнение, когда узнают всю правду о моей жизни охотника на чудовищ. Тем не менее, я должен прямо сейчас раскрыть то, что я, хоть и косвенно, но стал причиной многих смертей и потери многих хороших друзей. Не поймите меня неправильно! Я ничуть себя не жалею. Я, скорее, пришел к угнетающему выводу: я осознал, что я окутан жестоким проклятием Вистани. Что гораздо хуже, его жертвами становятся те, кто меня окружают!

Я уже рассказывал трагическую историю о том, как мое единственное дитя Эрасмуса забрали Вистани и продали вампиру. Я объяснял, как из Эрасмуса сделали прислужника ночного охотника, и как я с прискорбием освободил его от этой участи острием кола. Умолчал я о том, как преследовал похитителей Эрасмуса по всем этим землям, и как я «извлек» из них его местонахождение.

На самом деле, Вистани забрали Эрасмуса с моего собственного, невольного разрешения. Однажды вечером они привели ко мне очень больного члена их племени и настояли на том, чтобы я его вылечил, но я был неспособен спасти жизнь паренька. Боясь их возмездия, я предложил Вистани забрать то, что принадлежит мне, лишь бы они не применили свои ужасные силы, о которых я ничего не знал. К моему крайнему изумлению, они решили выкрасть моего сына в обмен на их потерю! К тому моменту, как я успел понять, что произошло, она уже час как ушли.

Возмущенный до глубины души, я привязал тело мертвого парня к своей лошади и упрямо последовал в леса за караваном Вистани, по своей глупости не дождавшись восхода солнца, отдаваясь в объятия ночи. Вскоре после того, как тьма ушла, меня окружила нежить, которая убила бы меня, если бы не ее хозяин – лич, вмешавшийся и оставивший мне жизнь по причинам, которых я не способен полностью понять. Каким-то образом он обнаружил меня, и, с помощью своей могущественной магии, взял контроль над группой зомби, блуждавших в лесу. Он говорил со мной через рты мертвецов и защитил меня от нежити чарами, затем оживил труп мертвой женщины-Вистани и заставил ее сказать мне, где я смогу найти ее сородичей. К несчастью (как я теперь считаю), план сработал. Я нашел похитителей своего сына, и вместе со мной вторглась постоянно растущая орда ненасытной нежити, которая, благодаря защите лича, не могла коснуться меня.

Когда я нашел караван, я пригрозил Вистани, что спущу на них зомби, если они не отдадут мне моего дорогого мальчика. В ответ они сказали, что продали его вампиру – Барону Метусу. В тот момент внутри меня словно что-то сломалось. Я натравил на них зомби, и целый табор был съеден заживо.

Но на этом история не заканчивается. Перед смертью их лидер прокляла меня, сказав: «Впредь живи среди чудовищ, и зри как все, кого ты любишь, умирают в их когтях!» Даже теперь, спустя столько лет, я с болью слышу ее слова, словно это было вчера. Немного времени спустя, я нашел своего дорогого Эрасмуса, обращенного в вампира. Он умолял меня избавить его от проклятия, что я и сделал, с болью в сердце. Тьма вырвала его из моих любящих рук навсегда, и я наивно верил, что навлеченное на меня проклятие непременно сулит мне смерть. Я проливал слезы до тех пор, пока желание отомстить не заполнило мое сердце до краев.

Письмо Коляна Индировича (Версия 2)

Приветствую могучих и отважных.

Я, Бургомистр Баровии, омраченный отчаянием, славлю вас.

Моя приемная дочь, прекрасная Ирина Коляна, прошлой ночью была укушена вампиром. Уже более четырех сотен лет это существо пьет кровь моего народа. А теперь моя дорогая Ирина страждет и умирает от нечестивой раны, оставленной этим гнусным зверем. Он стал слишком силен, чтобы с ним сражаться.

Итак, у вас есть два дня. Дайте нам надежду и усейте эту землю добром. Пусть священники взовут к своим силам, ибо возможно дьявол скрыл их в стенах плачущей Баровии. Избавьте нас от скорби, и спасите этот мир от злой судьбы.

У нашего общества много богатств. Вернитесь за своей наградой, когда жизнь всех нас изменится к лучшему.

Колян Индирович
Бургомистр

Дневник Аргинвоста

Мои рыцари пали, и эта земля разграблена. Армии моего врага не остановить мечом или заклятьем, когтем или клыком. Сегодня я умру, но не свершая месть за павших, а защищая то, что мне дорого – эту долину, этот дом, и идеалы Ордена Серебряного Дракона.

Зло окружает меня. Пришло время сорвать с себя этот облик и показать этим варварам мою истинную, внушающую страх, форму. Пусть она поселит ужас в их сердцах! Пусть они слагают истории о темном триумфе над защитником Балинокских Гор! Пусть Аргинвоста запомнят как дракона чести и доблести. Все о чем я жалею – это то, что мои останки не будут захоронены там, где они должны быть по праву, в священном мавзолее Аргинвостхольта. Нет сомнения, враги растащат мои кости – трофеи нелегкой битвы – как монеты разграбленной сокровищницы.

Я не боюсь смерти. Когда мое тело умрет, мой дух будет продолжать жить. Пусть он служит маяком надежды среди тьмы. Пусть он принесет надежду на земли, полные отчаяния.

А теперь в бой!

А

Связанные судьбой

Под бушующими грозовыми облаками вампир граф Страд фон Зарович стоит на фоне древних стен Замка Равенлофт. Раскаты грома сотрясают шпили башен. Вой ветра усиливается в тот момент, как он переводит свой взор на деревню Баровию.

Далеко внизу, но не дальше, чем вампир может видеть своим острым зрением, группа искателей приключений только что вошла в его земли. На лице Страда появляется подобие улыбки, ведь его темный план пришел в действие. Он знал, что они придут, и он знает, зачем они пришли – все идет так, как он задумал.

Вспышка молнии пронзила тьму, но Страд исчез. Лишь завывание ветра осталось в полночном воздухе. Хозяин замка Равенлофт ждет на ужин гостей. И вы приглашены.

Приключение для Dungeons & Dragons, ориентированное на персонажей уровней 1 – 10

Для использования с *Книгой игрока*, *Бестиарием* и *Руководством Мастера* пятой редакции.

CURSE of STRAHD™

DUNGEONSANDDRAGONS.COM